MOTHERSHIP

SCI-FI HORROR RPG

Tuesday Knight games

Гайд по выживанию игроков

ОРУЖИЕ

ОРУЖИЕ	ЦЕНА	УРОН	КРИТ	S	M	L	БОЕПРИПАСЫ	ВЫСТРЕЛЫ	ОСОБЕННОСТИ
ПАТРОНЫ	50*						*Цена за магазин или коробку боеприпасов		
БОЕВОЙ ДРОБОВИК	1,400	2к10x10	СБИВАЕТ С НОГ	10m	20m	30m	Отбрасывает. 1/2 урона на средней дистанции.1/4 урона на большой дистанции.	4	Аудиодатчик движения: сигнализирует о врагах в радиусе 10м
МОНТИРОВКА	50	1к10		рукопашная атака.			НЕТ	НЕТ	+5 механическому ремонту.
ОГНЕМЕТ	2,000	2к10x10		2m	10m	20m		8	Спасбросок тела, иначе 1к10х10 урона огнем каждый раунд.
СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ	85	1к10		5m	10m	20m	Яркая вспышка: Радиус видимости 25км.	2	
ПЕНОМЕТ	275	НЕТ	ЛИШАЕТ СПАСБРОСКА.	<1m	5m	10m	Быстротвердеющая пена:Спасбросок тела/инстинкта чтобы не застрять в ней	10	Гасит огонь.
ОСКОЛОЧНАЯ ГРАНАТА	70	1к10x10		20m	30m	40m	Наносит урон всем в радиусе 15м.	1	Может нанести 1 MDMG кораблю(или больше если изнутри).
СВАРОЧНЫЙ АППАРАТ	250	1к10		рукопашная атака.				∞	Источник сверхвысокой температуры:режет шлюзы/прочие двери. -10 к спасброску брони.
ЛАЗЕРНЫЙ РЕЗАК	1,200	1к100 или 1MDMG		25m	250m	700m	Требует раунд на перезарядку.	6	Требует 1 час зарядки от источника или 6 часов от солнечной энергии.
ГВОЗДОМЕТ	150	2к10	Двойной урон.	<1m	5m	10m	Тяжелые строительные гвозди: -10 к спасброску брони.	32	
ИМПУЛЬСНАЯ ВИНТОВКА	1,600	5к10	Двойной урон.	15m	125m	300m	Фосфорные патроны Полностью автоматический огонь.	1(3)	Умный прицел: +5к бою при наличии интеофейс дисплея.Подствольный гранатомет-6 осколочных гранат.
РЕВОЛЬВЕР	750	3к10	Сбивает с ног.	2m	30m	125m	Кинетические пули: -5 к спасброску брони.	8	
РУЖЬЕ ГАРПУН	350	2к10	Прокалывает. Тройной урон.	10m	30m	100m	Микроволокно: 500m. Тяжело режется.	1	Сматываемый гарпун: спасбросок тела/инстинкта иначе протыкает цель.+1к10x10 урона когда гарпун извлекают из тела
СКАЛЬПЕЛ	50	1к10	+1к10 урона и кровотечение.	рукопашная атака.			НЕТ	НЕТ	+10 хирургия.
СМАРТГАН	12,000	1к10x10	x3 урон.	25m	200m	500m	Бронебойные: -10 к спасброску брони.	12	Умный прицел: +10к бою при наличии интерфейс дисплея.Спектроскоп: тепловизор/ночное видение.
Пистолет пулемет	1,200	4к10		10m	75m	150m	Полностью автоматическая.	1(5)	
ШОКОВАЯ ДУБИНКА	115	1к10	ЛИШАЕТ СПАСБРОСКА.	рукопашная атака.			НЕТ	НЕТ	Спасбросок тела, иначе цель оглушена на 1 раунд.
ПИСТОЛЕТ ТРАНКВИЛИЗАТОР	850	НЕТ	ЛИШАЕТ СПАСБРОСКА.	2m	10m	20m	Транквилизаторный дротик	6	Спасбросок тела (с преимуществом) иначе цель парализована на 1к10 раундов.
ВИБРОКЛИНОК	75	2к10	Отрывает конечность.	рукопашная атака.					Может рубить конечности или твердое дерево, но не металлические двери, шлюзы и т.д.

>> Читайте больше об Оружии на страницах 11-14.

MOTHERSHIP

PLAYER'S SURVIVAL GUIDE

Содержание

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА..... 1
БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА..... 3
Бросаем кости.....3.1
Характ. и Проверка Характ. 3.2
Преимущества и помехи 3.3
Крит. Попадания & Промахи.....4.1
Проверка Столкновентя.....4.2
НАВЫКИ..... 5
СПАСБРОСКИ..... 7
ВЫЖИВАНИЕ..... 8
Переломный момент.....8.1
Еда & Вода.....8.2
Кислород.....8.3
Зароботок кредитов 8.4
БОЙ.....9
Неожиданность.....9.1
Кто ходит первым?.....9.2
Как долго длится ход?.....9.3
Что я могу сделать в свой ход?.....9.4
Как я атакую?.....9.5
Я получаю Бонус от Укрытий?.....9.6
Как далеко я могу двигаться?.....9.7
Зона Поражения.....10.1
Урон.....10.2
Как я могу лечиться?.....10.3
Потеря сознания & Смерть.....10.4
ОРУЖИЕ.....11
Оружие.....11.1
Боеприпасы.....11.2
Дальность.....12.1
Прицеливание.....12.2
Перезарядка.....12.3
Автоматическое Оружие.....12.4
Особые способности оружия 12.5
ТАБЛИЦА ОРУЖИЯ..... 13
ТАБЛИЦА БРОНИ..... 15
ТАБЛИЦА СНАРЯЖЕНИЯ..... 17
Стартовое снвряжение & Кредиты.....18.1
Зависимость 18.2
К100 БЕЗДЕЛУШКИ.....19
К100 НАШИВКИ 20
НАЕМ НАЕМНИКОВ..... 21
Характеристики Наемников.....21.1
Сколько стоят наемники? 21.2
Могут наемники повышать уровень?....21.3
Наемники в бою 21.4
Цена наемников.....22
Наемники Ублюдки.....23
Мотивация наемников.....24
СТРЕСС..... 25
Как получить стресс? 25.1
Как снимать стресс? 25.2
ПАНИКА & ВОЛЯ..... 26
Что такое, Проверка Паники? 26.1
Когда я совершаю Проверку Паники? ...26.2
Воля.....26.3
КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ, ГИПЕРПРОСТРАНСТВО..... 27
Сколько времени это занимает.....27.1
Гиперпрыжок & Гиперпространство.....27.2
Как я могу стать капитаном? 27.3
Базовые классы кораблей.....27.4
Покупка Корабля 27.5
Запрвка 27.6
Улучшение & Ремонт.....28.1
ТАБЛИЦА БАЗОВЫХ КЛАССОВ КОРАБЛЕЙ..... 28
ПЛАН КОРАБЛЯ.....30
Корабельное Оружие.....30.3
СРАЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ.....33
Как же? 33.1
Какие отличия? 33.2
Что я могу делать в свой ход? 33.3
Крит.Удары Корабля.....34.1
ОЧКИ ОПЫТА.....35
ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ.....36

Автор & Иллюстратор Sean McCoy.
Разработано Donn Stroud, Nick Reed, Tyler Kimball, Fiona Maeve Geist |Редактирование Jarrett Crader.Особая благодарность Lindsay Campbell, Alan Gerding, Donald Shults.

Авторское право © 2018 Tuesday Knight Games | Alpha Zine Edition, Fifth Printing 2018.

Альтернативные листы персонажей, ресурсы Смотрителей и многое другое mothershiprpg.com. Перевел fish_in_pants не для камерческого использования и не для продажи. Перевод являетсяне оффициальным и не претендует на верность перевода, fish_in_pants не имеет доход от этого перевода. Перевод выполнен для личного пользования.

1
СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

Добро пожаловать в **Mothership**, sci-fi хоррор, где вы и ваша команда попытаются выжить в самом негостеприимном месте во вселенной: в открытом космосе! Вы будете искать опасные заброшенные космические корабли, исследовать странные неизвестные миры, истреблять враждебную инопланетную жизнь и изучать ужасы, поджидающие вас на каждом шагу.
Давайте начнем!

На самом деле вы можете создать своего персонажа прямо из **листа персонажа** в конце этой книги. Все шаги напечатаны на листе. Вы можете увидеть пример заполненного листа на следующей странице. Если вам нужно больше информации или лист персонажа вас запутал, вот что вам нужно сделать:

1.1 БРОСТЬЕ 6К10 ДЛЯ КАЖДОЙ ХАРАКТ.

Mothership использует к10 для всего, так что бери горсть и кидай! Ты кидаешь 6к10 для каждой Характеристики и записываешь результаты, начиная с Силы, потом Скорость, Интелект и в конце Бой. Значение 30 является средним, но не зацикливайтесь на ваших значениях сейчас.

>> Читайте больше о Характ. на стр. 3.2.

1.2 ВЫБЕРИ КЛАСС & ЗАПИШИ СТАРТОВЫЕ СПАСБРОСКИ

Это четыре классических класса в **Mothership**:

» **Экипаж** - это суровая команда и рабочие в космосе. Если Рипли из "Чужого" твой герой, ты захочешь сыграть за Инженера.
» **Ученые** - это доктора, исследователи и кто угодно, кто хочет вскрыть пришельцев (или инфецированных членов команды) скальпелем.
» **Андроиды** - это ужасающее и волнующее дополнение любой команды. Они пугают всю команду своей холодной бесчеловечностью.
» **Пехотинец** - они здесь для того, чтобы стрелять в жуков и жевать жевачку. Они полезны в бою и хороши вместе, но когда Пехоитнец паникует, проблем прибавляется остальной команде.

Поместите √ в кружок над классом, что ты выбрал. Каждый класс имеет свои стартовые **Спасброски**, которые показывают, насколько он устойчив к различным видам травм, опасностям или повреждениям. Вы имеете 4 различных Спасбросков: **Рассудок**, **Страх**, **Тело** и **Броня**. Стартовые Спасброски уже заполненны серым цветом в соответствующих полях.

>> Читайте больше о Спасбросках на стр. 7.

Если вы будете следовать стрелкам внизу каждого столбца класса, вы увидите, что каждый класс немного меняет стартовые Характеристики. *(Например: Экипаж получают +5 к Силе и Скорости).* Вернитесь обратно и измените стартовые Характеристики.

1.3 ОТМЕТЬТЕ СТАРТОВЫЕ НАВЫКИ & ПОТРАТЬТЕ СТАРТОВЫЕ ОЧКИ НАВЫКОВ

Каждый класс начинает с некоторыми необходимыми Навыками, которые помогут им лучше справляться с различными задачами. Так же, каждый класс имеет очки, затрачиваемые на Навыки в процессе создания персонажа. Потрать очки Навыков сейчас, держа в уме:

» **Уровень знаток** требует 1 очко.
» **Уровень эксперт** требует 2 очка.
» **Уровень мастер** требует 3 очка.
» Чтобы взять навык эксперта или мастера, ты должен сначала взять один из обязательных навыков (например: чтобы взять навык психологию, у вас должен быть навык биология).

>> Читайте больше о Навыках на стр. 5.

1.4 ЗАПИШИ КАК ТВОЙ КЛАСС СПРАВЛЯЕТСЯ СО СТРЕССОМ & ПАНИКОЙ

Каждый класс справляется со **Стрессом** и **Паникой** по разному,что вступит в игру позже. Вернись обратно и отметь специальные правила вашего класса √ для дальнейшего использования.

>> Читайте больше о Стрессе & Панике на стр. 25-26.

1.5 ВЫБЕРИ СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И РАСКИНЬ СЛУЧАЙНУЮ БЕЗДЕЛУШКУ & НАШИВКУ

Есть 4 разных начальных снаряжения на выбор. Они здесь для удобства, так что вам не придется тратить много времени на покупку до начала игры. Так же раскинь случайные Безделушку и Нашивку на стр.19-20. Ваша Безделушка и Нашивка не имеет значения для механики игры, но может дать вам представление о характере вашего персонажа. Ваша Броня также увеличит Спасбросок Брони, которое вы должны обновить сейчас.

>> Читайте больше о Броне на стр.15-16.

1.6 ФИНАЛЬНЫЕ ШТРИХИ

Запиши свой **Стресс** (стартовый 2), **Волю**(стартовая 0), **Макс.Здоровья**(х2 **Силу**), начальные **Кредиты** (5к10х10) и и напиши свое имя (и ранг, если он у тебя есть). Терпеь ты готов для твоей первой игры в **Mothership**!

MOTHERSHIP

NAME: LILITH
LEVEL: 0 RANK / TITLE: NAVIGATOR

STRESS	RESOLVE	MAX HEALTH
2	0	78 / 78
STARTS AT 2	STARTS AT 0	CURRENT HEALTH

1. ROLL 6D10 FOR EACH OF YOUR STATS

- STRENGTH 39
- SPEED 31
- INTELLECT 26
- COMBAT 30

2. PICK A CLASS AND NOTE THEIR STARTING SAVES

	TEAMSTER	ANDROID	SCIENTIST	MARINE
SANITY (Rationalization, Logic)	30	20	40	25
FEAR (Surprise, Loneliness)	35	85	25	30
BODY (Hunger, Disease, Infection)	30	40	25	35
ARMOR (Physical Damage)	35/42	25	30	40

+5 +5 +10

+5/+5 WHENEVER A FRIENDLY MARINE IS NEARBY

3. MARK YOUR STARTING AND SPEND SKILL POINTS

SKILLS | TRAINED +10% | EXPERT +15% | MASTER +20%

- ✓ TEAMSTER — Zero-G. Mechanical Repair. Pick one: Heavy Machinery or Piloting. **+4 PTS.**
- SCIENTIST — Pick Two: Biology, Hydroponics, Geology, Computers, Mathematics, Chemistry. **+3 PTS.**
- ANDROID — Linguistics, Computers, Mathematics. **+2 PTS.**
- MARINE — Military Training. **+3 PTS.**

- **TRAINED SKILLS** cost 1 point.
- **EXPERT SKILLS** cost 2 points.
- **MASTER SKILLS** cost 3 points.
- To take an Expert or Master skill you must first take one of its prerequisite skills.

TRAINED +10%	EXPERT +15%	MASTER +20%
LINGUISTICS	PSYCHOLOGY	SOPHONTOLOGY
BIOLOGY	GENETICS	XENOBIOLOGY
FIRST AID	PATHOLOGY	SURGERY
HYDROPONICS	BOTANY	
GEOLOGY	PLANETOLOGY	
✓ ZERO-G	ASTEROID MINING	
SCAVENGING	JURY RIGGING	CYBERNETICS
HEAVY MACHINERY	ENGINEERING	ROBOTICS
COMPUTERS	HACKING	ARTIFICIAL INTELLIGENCE
✓ MECHANICAL REPAIR	✓ VEHICLE SPECIALIZATION (MINING FRIGATE)	COMMAND
DRIVING		
✓ PILOTING	✓ ASTROGATION	HYPERSPACE
MATHEMATICS	PHYSICS	
ART		
ARCHAEOLOGY	MYSTICISM	XENOESOTERICISM
THEOLOGY	TACTICS	
MILITARY TRAINING	GUNNERY	
RIMWISE	FIREARMS	WEAPON SPECIALIZATION
ATHLETICS	CLOSE-QUARTERS COMBAT	
CHEMISTRY	EXPLOSIVES	

NOTES

CAPTAIN: CARVER
CO-PILOT: ABEL
SHIP: FALSTAFF

XP 0

4. TAKE NOTE OF HOW YOUR CLASS DEALS WITH STRESS & PANIC

- ✓ TEAMSTER — Once per session, a Teamster may re-roll a roll on the Panic Effect Table.
- SCIENTIST — Whenever a Scientist fails a Sanity Save, every friendly player nearby gains 1 Stress.
- ANDROID — Fear Saves made in the presence of Androids have Disadvantage.
- MARINE — Whenever a Marine Panics, every friendly player nearby must make a Fear Save.

5. PICK A STARTING LOADOUT AND ROLL A RANDOM TRINKET & PATCH

✓ EXCAVATION

Crowbar, Hand Welder, Laser Cutter, Body Cam, Bioscanner, Infrared Goggles, Lockpick Set, Vaccsuit (Oxygen Tank, Mag-Boots, Short-range Comms)

EXPLORATION

Vibechete, Rigging Gun, Flare Gun, First Aid Kit, Vaccsuit (Long-range Comms, Oxygen Tank), Survey Kit, Water Filter, Locator, Rebreather, Binoculars, Flashlight, Camping Gear, MREs x7

EXTERMINATION

SMG, Frag Grenade x6, Standard Battle Dress (Heads-up Display, Body Cam, Short-range Comms), Stimpak x6, Electronic Tool Kit

EXAMINATION

Scalpel, Tranq Pistol, Stun Baton, Hazard Suit, Medscanner, Automed x6, Pain Pills x6, Stimpak x6, Cybernetic Diagnostic Scanner

EQUIPMENT

Equipment list (pg. 17-18), Random Trinket (pg. 19), Random Patch (pg. 20)

CIGARETTES (GRINNING SKULL)

LASER CUTTER 1D8 DAMAGE (1 MDM6)
6 SHOTS - TAKES 1 ROUND TO RECHARGE
RANGE: 700M

HAND WELDER 1D10 DAMAGE -10 VS ARMOR SAVE

CROWBAR (+ 5 MECHANICAL REPAIR) 1D10 DAMAGE

PATCH: ALLERGIC TO BULLSHIT

Starting Credits 5d10*10
CREDITS 260

Download this character sheet at http://mothershiprpg.com

Например: Пришла Лилит , а ее Смотритель был занят заказом пиццы, поэтому он дал ей лист персонажа и сказал, чтобы она задавала любые вопросы, если они появятся.

Она кинула 6к10 для каждой Характеристики:Сила,Скорость Интелект и Бой, записала их внизу в кружочке. .

Потом выбрала класс. Она всегда любила Кейли из "Firefly" *поэтому она взяла Экипаж,* поставила галочку в *кружочке.Она заполняет свои* Спасброски *(уже написаны серым на листе) и тогда меняются ее Сила и Скорость на 5 каждый (бонус от класса Экипаж).*

Дальше, она выбрала навыки. Как Экиппж, Лилит получает Невесомость и Мех.Ремонт. Она хочет знать все о своем корабле, другой игрок говорит ей что корабль зовут Falstaff, *она взяла астрогацию (поэтому может выстроить курс) и Транспорт.Специализацию (она пишет Добывающий корабль, т.к такой класс корабля Falstaff).*

Дальше она берет стартовое снаряжение.Лилит видит, как будет искать заброшенные корабли и обчищать их, так что она берет снаряжение Раскопок, раскидывает Безделушку и Нашивку. Её скафандр дает ей +7% Спасбросок Брони (в итоге 42),поэтому записывает их тоже.

*Наконец, она записывает Макс. Здоровье, Стресс, Волю и кидает 5к10*10 для рассчета начальных кредитов. Она готова к игре и* Смотритель только что получил пиццу.

КУБЫ, ПРОВЕРКА ХАРАКТ., ПРЕИМУЩЕТСВА & ПОМЕХИ

Mothership играется как и другие RPG. Вы собираетесь с друзьями один из вас, **Смотритель**, создает/берет сценарий для остальных, чтобы исследовать и взаимодействовать.
Приведенные правила помогут в решении наиболее распространенных проблем, возникающих во время игры. Для другого: Смотритель должен вынести решение.

3.1 БРОСАЕМ КОСТИ

Mothership использует **к10** для всех бросков, хотя он используются 3 разными способами:

- **хк10**: Бросьте нужное число **к10** и сложите их вместе. 2к10 даст вам число 2-20.
- **<u>хк10</u>**: Внимание на <u>черту</u>. Вам нужно, бросить нужное число к10, сложить их вместе и умножить число на 10. **<u>2к10</u>** даст вам число между 20-200. Если у вас есть набор кубиков к10 только с десятками на них, то они прекрасно подойдут для этих бросков.
- **к%:** Киньте **<u>1к10</u>** и **1к10** и сложите их вместе (читайте результат в процентах). Это дает вам число между 0-99. Вамнужно 2 набора к% костей, что можно легко отличить друг от друга.

3.2 ХАРАКТ. И ПРОВЕРКА ХАРАКТ.

Всякий раз, как вы хотите что-то сделать, а цена неудачи высока, необходимо выбросить **к%** ниже нужной Характеристики, в противном случае потерпите неудачу (Это называется **Проверкой Характ.).** Ваши четыре характеристики:

- **Сила:** На сколько вы крепкий. Поднимать, толкать, сильно бить, и т.д.
- **Скорость:**Как быстро вы можете действовать и реагировать в напряженной ситуации.
- **Интелект:** показывает на сколько вы начитанны и опытны.
- **Бой:** На сколько хорошо вы деретесь.

Есть несколько вещей, которые меняют Проверки Характеристик, а именно: Ситуационные **Преимущества & Помехи**, **Крит. Успехи** & **Крит. Провалы** и Ваши **Навыки**.

3.3 СИТУАЦИОННЫЕ ПРЕИМУЩЕСТВА И ПОМЕХИ

Всякий раз, когда вы делаете проверку статов и возникает **Преимущество**, дважды киньте **к%** и используйте лучший результат. Некоторые примеры Преимуществ:

- Помощь другого игрока.
- Неожиданная атака
- Нахождение в укрытии.
- Принятие различных медикаментов.
- Использование особенных инструментов.

Смотритель примет решение в каждом конкретном случае, будут ли определенные действия или эффекты давать преимущества.

<u>Например</u>: Авель пытается открыть ржавый шлюз на заброшенном космическом корабле. Он использует ломик, а член команды, Лилит, помогает ему. Смотритель решил, что проверка Силы с преимуществом, благодаря Лилит, и Авель пытается выбросить ниже своей Силы, равной 36. Он кидает к% (с преимуществом) кидает 23 и 45. Авель выбирает лучший результат, 23 -Успех!

Помеха работает, как преимущество. Вы дважды кидаете **к%**, используете худший результат. Некоторые примеры ситуативных помех:

- Попытка работать в убогой местности, плохая погода
- или вакуум космоса
- Ранение
- Работа без нужного навыка
- Последствия опперации
- Попытка выполнить черезвычайно сложную задачу
- Ты пьян, сотрясение психическое растройство

Имея Преимущество и Помеху одновременно, в итоге они нейтрализуются. Имея больше Помех, чем преимуществ, в итоге вы имеете Помеху и конечно наоборот.

<u>Пример</u>: Лилит пытается добежать до воздушного шлюза пока тот не закроется, пока корабль теряет контроль. Смотритель решил, что Проверка скорости будет с Помехой. Лилит кидает к% (с Помехой) *против своей Скорости 42. Кидает 55 и 62. Бросоки провальны,но 62 тут не худший бросок- берется 55 (Крит.провал)! Лилит не попадает в воздушный шлюз, но хуже того, она может попасть под обломки!*

НЕСКОЛЬКО ЗАМЕЧАНИЙ ПО ПРЕИМУЩЕСТВАМ & ПОМЕХАМ

Преимущество и недостаток не нужно использовать только для проверки характеристик-их можно использовать для любых бросков: Спасброски,Урон,Стресс,или чего либо еще. Вот почему мы говорим, что Недостаток означает выбор «худшего» результата, а Преимущество выбор «лучшего» результата. Урон наносимый с Помехой, например, взял бы меньшее число при броске (в отличие от большего числа выпавшего для Проверки Спасбросков и Характеристик).

Для простоты вы можете записать броски с Преимущество со знаком [+], а броски с Помехой со знаком [-]. Например:

»**2к10[+] Урона** означает**,** что бросается 2к10 дважды и берется лучший результат.
»**1к10[-] Стресса** означает, что бросается 1к10 дважды и берется худший результат.
»**Спасбросок Тела[+]** означает, что бросается к% дважды и берется лучший результат (обычно меньший).

4.2 Проверка Противостояния

Когда вы соревнуетесь с другим персонажем (врагом или дружественным членом команды) вы кидаете **Проверку Противостояния**. Совершая Проверку Противотояния вы и ваш оппонент бросаете обычную Проверку Характ. Однако, **побеждает тот, кто выкинул больше, чем другой персонаж, не выходя за пределы своих характеристик.**

Замечания:
» **Критический удар всегда успешен** (даже если Крит. Бросок меньше).
» **Если ты совершил Крит. Провал, оппонент выигрывает** Проверку Противостояния автоматически (даже если он провалил бросок).
» **Если вам обоим удастся и вы сыграете вничью,перекиньте.**
» **Если вы оба терпите неудачу, ситуация ухудшается** и сложнее, так или иначе, для вас обоих.

Проверки Противостояния не должны проходить по одинаковым Характ.: они так же могут включать Спасброски. В основном это гонка, чтобы увидеть, кто первым доберется до шлюза: обе стороны делают проверку скорости. Вы также можете попытаться обмануть, чтобы атаковать в неожиданном направлении, сделав Проверку Столкновения Интеллекта против Боя.

>> Читайте о Спасбросках на стр. 7.

4.1 КРИТ. ПОПАДАНИЯ & ПРОВАЛЫ

В последнем примере мы показали, что такое **Крит.Провал**, прежде чем объяснить его, чтобы проиллюстрировать, как иногда наибольшее число при броске с Помехой не всегда является худшим результатом. Итак, давайте вернемся и объясним:

Каждый раз, когда вы выбрасываете **дубль на к%** (55, 22, 99) это то, что мы называем **Критом**.Если бросок успешен,его зовут **Крит.Успехом**: Вы превосходно справились сопоставленной задачей.Тем не менее,если результат провален ,это называют **Крит.Провалом**,катастрофа где вы не только не выполнили задачу, но получили разнообразные штрафы, осложнения или даже Урон в результате.

Бросок 00 всегда является критическим попаданием, а бросок 99 - всегда критическим провалом.

Например:Марлоу, андроид-астрог, сталкивается с ненормальным Рейдером. Оба безоружны, но между ними лежит Импульсная Винтовка. *Скорость Марлоу не высокая, а интеллект наоборот.Он решает, что гонка с Рейдером- не лучший вариант. Скорее, он хочет заставить Рейдера думать, что пойдет за оружием, и вместо этого он хочет достать до аварийного* рубильника *на воздушном шлюзе, который разгерметизирует кабину и втянет Рейдера в Пустоту.* Смотритель считает, чтоэто довольно интересное решение, и поэтому руководствуется тем, что это будет Противостояние, противопоставляя Интеллект Марлоу Инстинкту Рейдера. *(Instinct - это универсальная статистика,которую используют только неигровые персонажии враги, подробнее об этом на стр. 21.1)*

Интеллект Марлоу составляет 52, в то время как Инстинкт рейдера составляет 30. Они оба бросают к% Марлоу бросает 9, успех! К сожалению, Рейдер бросает 20, что также является успехом, но его число больше, чем у Марлоу. Рейдер заостряет внимание на уловке Марлоу и оставляет оружие там где оно и лежит , и только лишь смеётся Марлоу в лицо

НАВЫКИ

Навыки представляют накопленные знания, мастерство,познания в техники и подготовку, которыми вы обладаете. Каждый раз, как вы совершаете Проверку Характ. и имеете соответствующий Навык вы добавляете Бонус Навыка к Характ., давая большее число для броска. Каждый класс начинается с нескольких **Навыков** и получает больше, повышая уровень.

>> Читай о Повышении Уровня на стр. 35-36.

Это четыре различных ранга навыков что показывают на сколько ты хорош в этом деле:

» **Неподготовленный(Бонус Навыка: +0%):**Ты имеешь небольшой опыт в этом деле,это не дает тебе бонус.В зависимости от сложности задачи, вы можете кидать с Помехой.
» **Тренированный(Бонус Навыка: +10%):** Вы имеете базовые знания в этой сфере, что эквивалентно степени бакалавра или обучению на рабочем месте в течение пары лет.
» **Эксперт(Бонус Навыка: +15%):**у вас есть докторская степень или многолетний опыт.
» **Мастер(Бонус Навыка: +20%):**Вы являетесь одним из светил в этой области и знаете о всех тонкостях, передовых методах, узкоспециализированной и уникальной информации.

Все навыки начинаются как неподготовленные: вы не имеете навыка. Обучаясь Навыку Тренированного вы открываете Навыки Эксперта и Мастера. Ниже приведен неполный список навыков. Работайте со своим Смотрителем, чтобы придумывать новые и интересные навыки в игре и развить собственный уголок галактики. Легко можете добавить новый Навык в Лист Персонажа в пустоую белую клетку.

Навыки Опытного

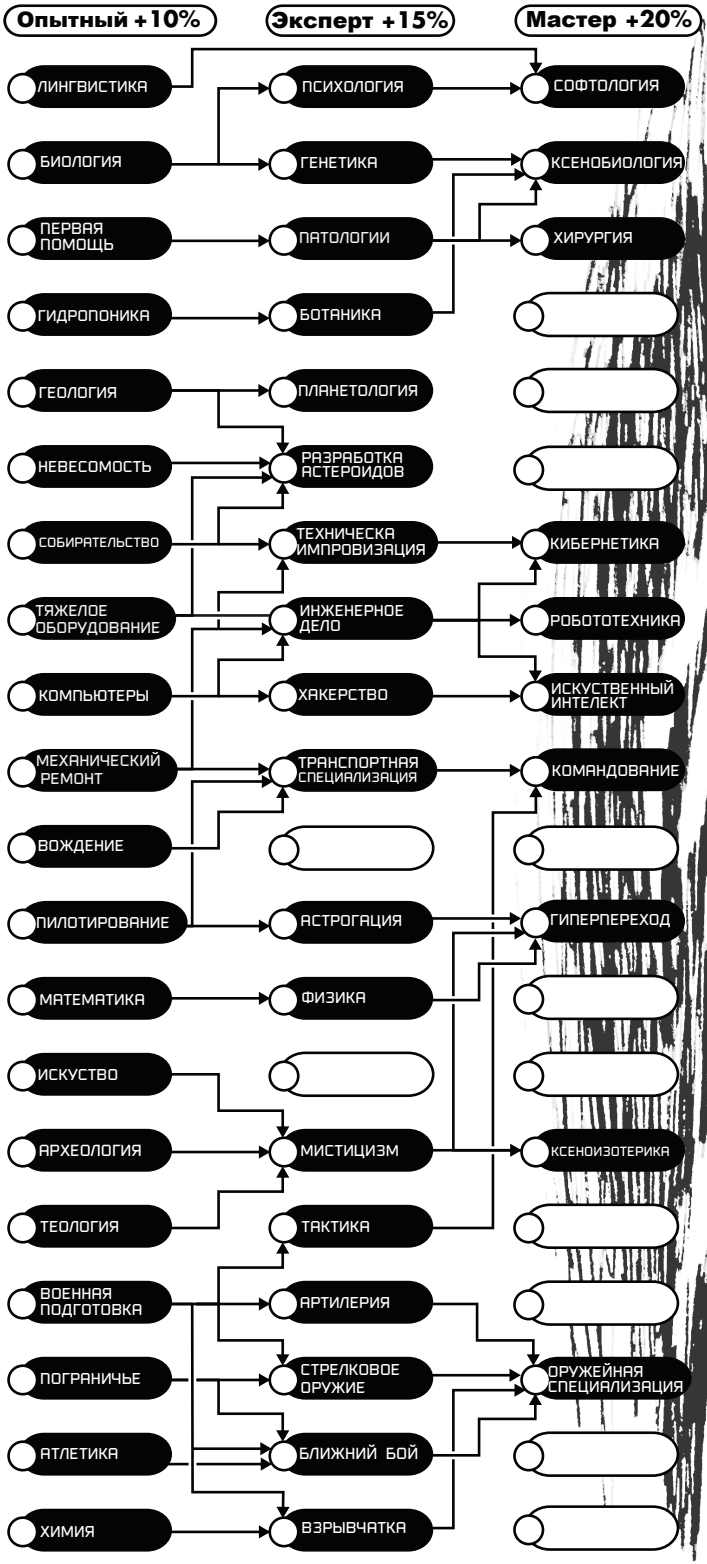
» **Археология**:Древние культуры и их артефакты.
» **Искуство:**Выражение или применение творческих способностей и воображения.
» **Атлетика:** Физические упражнения и игры
» **Биология:** изучение жизни.
» **Химия:**Опредделение состава веществ.
» **Компьютеры:**Свободное использование компьютеров и сетей.
» **Вождение:**Эксплуатация и контроль автотранспорта.
» **Первая помощь:**Скорая медицинская помощь уход и лечение.
» **Геология:** Горные особенности любой планеты и астероидов.
» **Тяжелое Оборудование:** управление и использование габаритного оборудования (краны, экзоскосты, вилочные погрузчики и т. д.).
» **Гидропоника:**Выращивание растений в питательных растворах без почвы (сельское хозяйство в космосе).
» **Лингвистика:**Изучение языков
» **Математика:** Наука о числах величинах и космосе.
» **Механический Ремонт:** Ремонт сломанных механизмов.
» **Военная подготовка:**Базовая подготовка любого военного.
» **Пилотирование:** Управление любым воздушным и космическим транспортом.
» **Пограничье**:Знание о дальних колониях.
» **Собирательство:**копание в мусоре в поиске полезных вещей.
» **Теология:**Учение о религии.
» **Невесомость:**Работа в вакууме,в скафандре, и т.д.

Навыки Эксперта

» **Разработка Астероидов:** Обучение Инструментам и методам,используемые для разработки астероидов.
» **Астрогация**: Навигация в открытом космосе.
» **Ботаника:**Знания о растительной жизни.
» **Ближний Бой:**Рукопашный, ближний бой.
» **Инженерное дело:**дизайн, строительство,и использование двигателей,машин и конструкций.
» **Взрывчатка:**Бомбы и зажигательные устройства.
» **Стрелковое Оружие:** Оружие и его использование.
» **Генетика:**Наследственность и вариации наследование черт и особенностей.
» **Артилерия:**Оружие корабля.
» **Хакерство:** Не авторизованный доступ к компьютерным системам.
» **Техническая импровизация:** Импровезированныц ремонт.
» **Мистицизм:**Духовное предчувствие о сокрытых знаниях.
» **Патология:**Учение о причинах и эффектах растройств.
» **Физика:**Учение о природе и свойствах материи/энергии.
» **Планетология:**Учение о планетахи других космических телах.
» **Психология:**Учение о поведении и человеческом разуме.
» **Тактика:**Искуство ведения боя.
» **Транспортная специализация:** Класс управляемого транспорта.

Навыки Мастера

» **Искуственный Интелект:**Знания о симуляции человеческого сознания.
» **Командование:**Лидерство и власть.
» **Кибернетика:**Взаимодействие человек и машины.
» **Гиперпереход:**Путешествие через варп.
» **Робототехника**:Конструкция и управление роботами, дронами, и андроидами.
» **Софтология**:Психология пришельцев.
» **Хирургия**:Область медицины, оперативный метод лечения.
» **Оружейная Специализация:** Владение специализированным оружием.
» **Ксенобиология:**Биология пришельцев.
» **Ксеномистицизм:**Инопланетный мистицизм, религия и вера.


Опытный +10%
Эксперт +15%
Мастер +20%
ЛИНГВИСТИКА
ПСИХОЛОГИЯ
СОФТОЛОГИЯ
БИОЛОГИЯ
ГЕНЕТИКА
КСЕНОБИОЛОГИЯ
ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ
ПАТОЛОГИИ
ХИРУРГИЯ
ГИДРОПОНИКА
БОТАНИКА
ГЕОЛОГИЯ
ПЛАНЕТОЛОГИЯ
НЕВЕСОМОСТЬ
РАЗРАБОТКА АСТЕРОИДОВ
СОБИРАТЕЛЬСТВО
ТЕХНИЧЕСКА ИМПРОВИЗАЦИЯ
КИБЕРНЕТИКА
ТЯЖЕЛОЕ ОБОРУДОВАНИЕ
ИНЖЕНЕРНОЕ ДЕЛО
РОБОТОТЕХНИКА
КОМПЬЮТЕРЫ
ХАКЕРСТВО
ИСКУСТВЕННЫЙ ИНТЕЛЕКТ
МЕХАНИЧЕСКИЙ РЕМОНТ
ТРАНСПОРТНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
КОМАНДОВАНИЕ
ВОЖДЕНИЕ
ПИЛОТИРОВАНИЕ
АСТРОГАЦИЯ
ГИПЕРПЕРЕХОД
МАТЕМАТИКА
ФИЗИКА
ИСКУСТВО
АРХЕОЛОГИЯ
МИСТИЦИЗМ
КСЕНОИЗОТЕРИКА
ТЕОЛОГИЯ
ТАКТИКА
ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА
АРТИЛЕРИЯ
ПОГРАНИЧЬЕ
СТРЕЛКОВОЕ ОРУЖИЕ
ОРУЖЕЙНАЯ СПЕЦИАЛИЗАЦИЯ
АТЛЕТИКА
БЛИЖНИЙ БОЙ
ХИМИЯ
ВЗРЫВЧАТКА

СПАСБРОСКИ

Часто в Mothership вы не можете контролировать, что происходит с вами.Странные организмы захотят атаковать или контролировать вас. Ужасы пустоты могут удивить вас. Вы найдете или узнаете о древних знаниях, которые находятся за пределами вашего понимания. Всякий раз, когда происходят подобные вещи, совершите спасбросок. Эти спасброски показывают, насколько вы устойчивы к разным видам. опасности и урона.

7.1 Спасброски

Вы имеете 4 Спасброска**: Рассудок, Страх, Тело и Защита**.

- **Рассудок**-ваша способность объяснить логически несоответствия во вселенной, рационализировать и создавать смысл изхаоса, обнаруживать иллюзии быстродумать под давлением.
- **Страх**, способность справиться с эмоциональными травмами и охватывает не только страх, но и одиночество, депрессиюили любой другой эмоциональный всплеск.
- **Тело** - это ваш рефлексы, сопротивление голоду, болезням или организму, чтопопытается проникнуть в ваши внутреннииорганы.
- **Броня**, насколько вы устойчивы к повреждениям во время боя, будь то пули, когти, зубы и т.д.

Спасброски- это не то,что вы делаете охотно (например, когда вы используете свою силу, чтобы открыть заклинивший воздушный шлюз). Вы совершаете спасброски, когда может случиться что-то плохое, и вам нужно, противостоите ли вы этому.

Совершая Спасбросок, бросьте d% равное или меньшее Вашего значения Спасброска(так же, как с проверкой Характеристик).

Если провалите Спасбросок**,** вы получите **1 (**или больше**) стресса**. Также,вы можете страдать от других последствий, как получение урона (в случае провала Спасброска Брони) или заражение смертельным вирусом

(в случае провала Спасброска Тела).
Если вы критически провалили Спасбросок, придется совершить **Проверку Паники**. Бросок Критического Успеха может означать самые разные вещи в зависимости от контекста. Критический успех Спасброска Рассудка может дать дополнительное представление о странном ужасающем артефакте, с которым вы столкнулись, или в случае Спасброска Брони даст вам шанс контратаковать.Все эти дела в конечном итоге решаются Смотрителем.

>> Больше о Стрессе и Панике на стр.25-26.

Пример:При расследовании причин недавно заброшенной шахтерской колонии Лилит и Авель сталкиваются с огромным артефактом. *Артефакт не отбрасывает тени и после прикосновения к ней Лилит и Авель удивляются двум незнакомцам* в костюмах. *Незнакомцы также удивлены Лилит и* Авель, сняв шлемы, становится понятно, почему - Они Лилит и Авель. *Смотритель призывает к Спасброску Рассудка как Лилит (Рассудок 30), так и Авеля (Рассудок 25).* Лилит бросает 76, провал. *Смотритель решает, что она получит 1к10 стресса от шока. Авелю тоже мало не покажется. Он кидает 33, это Крит.Провал. Он получает 1к10 Стресса и совершает Проверку Паники. Что хуже, Авель - морпех, поэтому, если он провалит свою Проверку Паники, Лилит обречена на Спасбросок Страха. Вещи могут выйти из-под контроля очень быстро, когда кто-то потерпит неудачу, поэтому будьте осторожны.*

Выжить тяжело в Mothership: вам придется ограничивать себя, спасаться и собирать мусор, чтобы перебраться с одного борта на другой. А в процессе этого придется защищаться от мерзких чудовищ забытой галактики.

8.1 Переломный момент

Когда одна проверка кажется слишком простой, вы можете использовать Переломный момент. Переломный момент представляет собой более сложные и трудные задачи, такие как выполнение хирургических операций или разработка астероида. Чтобы совершить Переломный момент, Смотритель устанавливает Переломный момент между 1 и 3. Это число проверок Характ. подряд, которые необходимо выполнить, чтобы преодолеть текущий Момент. Если вы проваливаете проверку, вы получаете стресс, равный трудностям Момента и провалу Момента. Однако, вы можете перебросить Неудачный бросок, немедленно получив 1к10 Стресса. Если вы проваливаете третий Переломный момент, он тут же заканчивается, вы получаете конечный стресс и то, что провал влечет за собой (ремонт не работает, пациент умирает и т. д.).

8.2 ЕДА & ВОДА

Люди могут прожить около 3 недель без еды. **После 24 часов без еды вы получаете Помеху ко всем броскам.**

Минимум**,** чтобы выжить**:** вам понадобится **1 литр воды в день.** Однако при этом любая напряженная деятельность (бег, бой или механический ремонт) заставит вас совершить Спасбросок Тела или потерять сознание. Когда воды мало, вы внимательно следите за ней, вы получаете Помеху ко всем броскам.

8.3 КИСЛОРОД

В космосе вы можете продержаться 15 секунд без кислорода, а после потеряете сознание. Перед смертью, вы проживете 3-5 минут.

Если уничтожены все модули жизнеобеспечения корабля, вычтите из Текущего Корпуса 1d10, а затем разделите на количество живых людей на борту (Android не нуждаются в кислороде). На столько дней осталось кислорода каждому.

>> *Больше о Плане Корабля на стр. 28-32.*

Запишите оставшийся кислород каждому человеку на борту. Если член экипажа умирает, разделите кислород на остальных. Если член экипажа занимается активной деятельностью: бег, бой, механический ремонт и т.д, вычтите день у него и случайного члена экипажа.

Раз в день (когда вы отдыхаете) посмотрите на оставшийся кислород команды:

» Если остается менее половины кислорода каждый бросок проходит с Помехой.Все члены экипажа страдают от головных болей, усталости, беспокойства и общей неуклюжести.

» Если меньше четверти кислорода оставшиеся игроки должны совершать Спасбросок Тела раз в день (и после каждой напряженной активности) иначе упадут без сознания. Все члены экипажа страдают от удушья, головокружения, сильных головных болей, нарушения зрения и шума в ушах.

» Если у игрока заканчивается кислород, он должен совершить Спасбросок Тела. Неудача, он умирает. Успех означает, что он падает без сознания и каждый день тратит кислород случайного игрока.

Члены экипажа, которые находятся в криосне или только отдыхают, тратят 1/4 кислорода в день.

>> *Больше об Отдыхе на стр. 10.3.*

8.4 ЗАРАБОТОК КРЕДИТОВ

Все в Mothership, от топлива до продовольствия, оружия и боеприпасов, стоит кредитов.Владение звездолётом - дорогое удовольствие. Вот несколько способов заработать:

БРОСОК	РАБОТА
1	Разработка Астероидов(руда, неочищенное топливо, драгоценные металлы)
2	Судовые грузы(товары,руда,материалы).
3	Доставка важных сообщений
4	Перевозка пассажиров
5	Лом заброшенного корабля.
6	Контрабанда товаров (контрабанда, наркотики).
7	Атака корпоративных судов.
8	Разведка неизведанной местности
9	Охота на опасных преступников.
10	Сбор данных о неизвестных видах.

Бой в Mothership - невероятно смертелен, чаще приходится бежать и прятаться. В тяжелых ситуациях, когда вы должны сражаться за жизнь, вот что вы делаете:

9.1 Проверка Неожиданности

Иногда различные существа, ужасы и обитатели давно забытого космического корабля подкрадутся к вам, прежде чем заявить о себе - когда это произойдет, совершите **Спасбросок Страха**; неудача означает, что вы настолько **Удивленными**, что не в состоянии действовать в течение одного раунда.

9.2 КТО ЖЕ ПЕРВЫЙ?

После Проверки Неожиданности вы можете определить порядок хода.**Первое:вы и ваши товарищи совершаете Проверку Скорости; кто преуспел, может действовать перед врагом. Кто провалил проверку, действует позже.**

Крит. Успех дает вам доп. действие, тогда как Крит. Провал лишает одного действия. Это повторяется каждый раунд.

Персонажи, имеющие Навык Тактика могут добавить бонус навыка к своей Скорости (и дополнительно добавить этот бонус одному игроку). Персонажи с Навыком Командование дают всем находящимся поблизости членам экипажа бонус навыка для этой проверки.

9.3 Как долго длится ход?

Бой состоит из **раундов** и **ходов**. **Ход** сосредоточен на одном игроке, неигровом персонаже или группе врагов. **Раунд** время, необходимое для каждого, чтобы сходить.

Каждый раунд равен примерно десяти секундам реального времени, каждый ход происходит в течение этого времени, но в порядке очереди (в отличае от одновременного хода).
Следовательно, кого убили до своей очереди, не может действовать в свой ход.

9.4 Что я могу сделать в свой ход?

Когда придет твоя очередь, скажи Смотрителю, что ты хотел бы сделать.Смотритель скажет вам, можете ли вы совершить это за один ход, или потребуется несколько ходов, чтобы выполнить все, что вы хотите.

Как правило, вы можете предпринять два важных действия в свой ход. Примеры важных действий(но не всех):

- Атака
- Перевязывать рану
- Проверить чье либо состояние
- Стрельба из оружия транспорта
- Маневрирование транспортом
- Открытие шлюза
- Вождение машины
- Перезарядка
- Бег/Хождение
- Бросить что-то
- Использовать терминал (поиск в каталоге, открытие шлюзов,отправка сигнала бедствия, переключение между камерами,отключение системы жизниобеспечения и т.д)

Insignificant actions are things like talking, taking cover (as part of a move action), looking around, etc. The Warden will ultimately decide what counts as a significant or insignificant action given the context of each specific situation.

9.5 КАК Я АТАКУЮ?

Атака **-** это особый вид важного действия**,** осуществляемого путем Проверки Противостояния**.**При нападении атакующий делает **Проверку Боя** против **Спасброска Брони** защитника. Если атакующий преуспевает, он бросает кубик урона оружия.

>> Больше о Оружии на стр. 11-14.

В ближнем бою атакующий совершает Проверку Боя, как обычно, но защитник может решить, хочет ли он противостоять этому броску, с помощью своего Спасброска Брони (для защиты от урона), другой Проверки Боя (для контратаки) или Спасброска Тела (чтобы попытаться уклониться от удара и сбежать). Если два персонажа борятся, им предется совершить Проверку Противостояния (Силы).

>> Больше о Проверке Противостояния на стр. 4.2.

9.6 Я получаю Бонус от Укрытий?

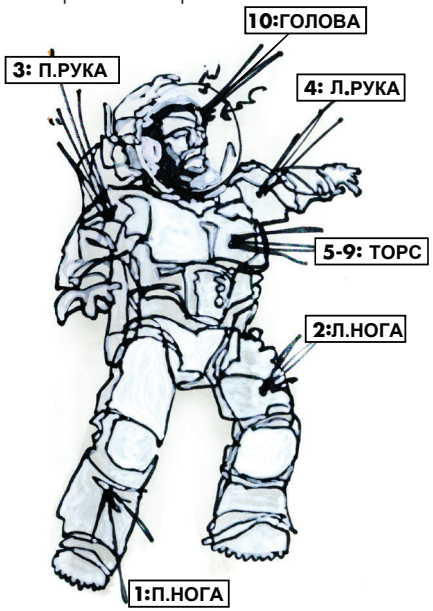
Если вы прячетесь за укрытием, которое скрывает по крайней мере половину вашего тела, вы получаете преимущество к Спасброску Брони от Дальнобойных Атак.

9.7 Как далеко я могу двигаться?

Вы можете перемещаться на половину своей скорости в метрах за одно действие или на полную скорость в метрах за оба действия. Если вы носите тяжелые доспехи, такие как вакуумный костюм или Продвинутая Боевая Экипировка, вам необходимо пройти Проверку Силы, чтобы переместиться на половину своей. Неудача означает, что вы двигаетесь на четверть за действие.

10.1 ЗОНА ПОРАЖЕНИЯ

Обычно это не требуется, но если это становится важным, вы можете использовать диаграмму ниже, чтобы увидеть, где персонаж был поражен.Бросок " четного" означает, что его левая сторона была поражена, в то время как "нечетного" означает, что правая сторона была поражена.



10.2 УРОН

Каждый раз, когда вы проигрываете Проверку Боя, вы получаете урон, что вычитается из вашего здоровья. Если это крит.поадание или вы получили больше, чем половина вашего макс. здоровья за один удар, нужно выполнить Проверку Паники.

>> Больше о Стрессе и Панике на стр. 25-26.

10.3 КАК Я МОГУ ЛЕЧИТЬСЯ?

Когда у вас есть возможность отдохнуть минимумшесть часов, ваше тело будет пытаться излечитьсвои раны естественным путем. Чтобыотобразить это, отдыхая, совершите **СпасбросокТела**. В случае успеха вы восполняете здоровье
(**Тело** минус ваш бросок). При неудаче вы не можете излечить свои раны естественным путем.
При Крит.Провале ваши раны ухудшаются, вытеряете 1к10 здоровья. Крит.Успех удваиваетисцеления.
Различные лекарства могут исцелить вас,а некоторые корабли оснащены Мед.Отсеками, которые могут дать преимущество Спасброску Тела.

Смотритель может решить, что обстоятельства не располагают к лечению (например, укрываясь от хищников) тогда проверка лечения пройдет с Помехой.

Вы можете лечиться во время отдыха только раз в день .

Пример:После столкновения с древними неисправными андроидами, здоровье Лилит равно 42.Она не может вернуться на свой корабль и вынуждена прятаться в заброшенном воздушном шлюзе.Она заклинила воздушный шлюз ломом, проводит ночь, пытаясь отдохнуть (несмотря на безумных грохочущих андроидов за дверью).

Смотритель решает, что в этой ситуации она имеет Помеху к Спасброску Тела, чтобы исцелиться за ночь. Тело Лилит 30, это будет тяжелый бросок. Удача, Лилит кидает 22 и 12, это успешный бросок. Вопрос, какой из бросков хуже?

Крит.Успех 22 восполняет 16 (30-22=8,8x2=16), тогда как бросок 12 восполняет 18 (30-12=18). Таким образом, «Как гласят правила» 22 - худший бросок. Это сложно, справиться с отдыхом для одного игрока, а часто приходится рассчитывать броски нескольких игроков каждую ночь, поэтому лучше всего придерживаться домашнего правила (например, «Криты всегда считаются лучшими бросками»).

10.4 ПОТЕРЯ СОЗНАНИЯ & СМЕРТЬ

Как только здоровье достягает 0, совершите Спаброссок Тела:Провал- вы мертвы.Успех- падаете без сознания, Смотритель делает секретный бросок, чтобы узнать, когда выпридете в сознание. Член экипажа спомощью сканера может определить ваше состояние.Ученые и андроиды, совершая Проверку Интеллекта, могут определить состояние, имея соответствующий навык, перваяпомощь или биология.

БРОСОК	ВЫ ПРИХОДИТЕ В СОЗНАНИЕ...
1	Вы в коме, мозг мертв. Только чрезвычайные меры вернут вас к жизни.
2-3	1к10 дней у вас 1 здоровья. -5 Силы, -5 Скорости, -5 Интеллекта (навсегда). Помеха ко всем броскам на 1d10 дней. + 1d10 Стресса.
4-6	1к10 часов 1 Здоровья. -5 Силы и -5 Скорости (навсегда). Помеха ко всем броскам на 1к10 часов. +3 Стресса.
7-9	1к10 минут 1 Здоровья. -5 Силы (навсегда). Помеха ко всем броскам на 3к10 минут. +2 Стресса.
10	Немедленно, 1 Здоровья. Помеха ко всем броскам на 1к10 минут. +1 Стресса.

ОРУЖИЕ:БОЕПРИПАСЫ

В Mothership очень важно, какое оружие вы используете, и как вы его выбираете. Патроны часто в дефиците. Мощное оружие, в руках паникующего, неопытного персонаж, может превратить неприятность в катастрофа.

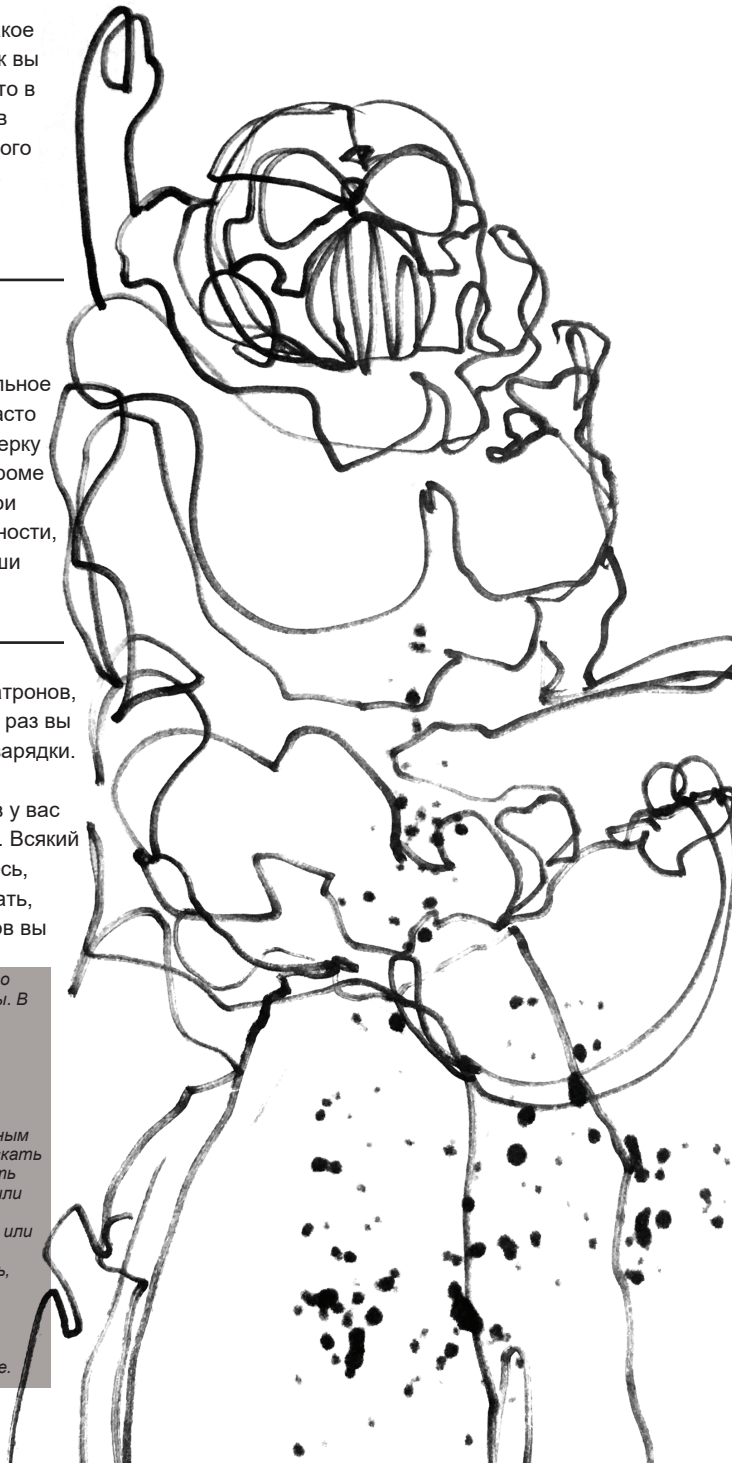
11.1 ОРУЖИЕ

В **Mothership** в бою вы используете Проверку Боя. Наличие соответствующего навыка, такого как Огнестрельное Оружие или Ближний Бой, часто временно увеличивает Проверку Боя, давая бонус к броску. Кроме того, оружие часто имеет свои собственные особые способности, которые могут увеличить ваши шансы на выживание.

11.2 БОЕПРИПАСЫ

Каждое оружие содержит определенное количество патронов, которое показывает, сколько раз вы можете выстрелить до перезарядки. Когда стреляете из оружия, отметьте, сколько выстрелов у вас осталось до перезарядиться. Всякий раз, когда вы перезаряжаетесь, найдите время, чтобы записать, сколько патрон или магазинов вы израсходовали.

Совет Смотрителю:Большинство ненавидит отслеживать патроны. В конечном счете, от Смотрителя зависит, отслеживаете ли вы боеприпасы, но для игр, ориентированных на выживание, рекомендуем. Дело не в реалистичности, но нехватка боеприпасов приводит к интересным играм, где игрокам приходится искать новое оружие и боеприпасы, делать оружие из найденных предметов или даже возиться с неисправным оружием. Использование жетонов или фишек для покера, как 1, 5 и 10 выстрелов, может все упростить, поскольку игрокам нужно только записать, сколько боеприпасов вначале и под конец. Вы также можете использовать кубик и переворачивать его при выстреле.



ОРУЖИЕ:ДАЛЬНОСТЬ,ПЕРЕЗАРЯДКА,АВТОМАТ.ОГОНЬ

12.1 ДАЛЬНОСТЬ

Каждое оружие дальнего боя имеет ближнюю, среднюю и дальнюю дистанции.

» **Ближняя:**Стрелковое оружие в этой дистанции (или ниже) не дает Помехи к Проверке Боя .
» **Средняя:** Оружие на этом расстоянии, накладывает штраф 10% к Проверке Боя.
» **Дальняя:** Это максимум, на который, на который можно эффективно целиться. В вакууме пуля может лететь на бесконечно, но для стрельбы на корабле или планете это максимальная дальность. Стрельба на этой дистанции совершается с помехой Проверки Боя.

Пример:Абель целится из Смартгана в разбойника, что спрятался в кратере анастероида, в 450м. Авель сидит на вершине хребта и хорошо видит наемника. Бой Авеля 34, но у него есть умный прицел, подключенный к Смартгану, это дает +10 к Бою. С Авелем находится другой морпех и Смотритель решает, что раз морпех помогает, наблюдая в бинокль, Авель получит доп.бонус от союзного морпеха +5%. Также, у Авеля есть навык "Огнестрельное Оружие", что дает 15%, в итоге Проверка Боя 64%. Поскольку он на Дальней Дистанции, Проверка проходит с Помехой, получая 15 и 53. Это Проверка Противостояния, потому 15 - худший бросок (хотя успешный). Тем временем, наемник из-за укрытия может бросить Спасбросок Брони с преимуществом. Наемник имеет Спасбросок Брони 30 , а выпадает 2 и 33. 33 - Крит.Провал, поэтому наемник получает 2. У Авеля больше, чем у Наемника, поэтому Авель попадает и наносит Урон.

12.2 ПРИЦЕЛИВАНИЕ

Если вы тратите свой ход (оба действия) на прицеливание, не спуская курок, вы получаете Преимущество для следующего выстрела из дальнобойного оружия. Вы можете сколько угодно раундов держать цель на прицеле (ожидая момента для выстрела) пока не получите урон или вас схватят, столкнут или же вы смените позицию и т.д.

12.3 ПЕРЕЗАРЯДКА

Перезарядка оружия тратит Важное Действие.Однако, если у вас есть навык Военная подготовка или Огнестрельное оружие, вы можете перезарядиться свобод действием. При условии, что ваши магазины или патроны легко доступны.Никакие тренировки не подготовят вас к рытью в своем барахле в поисках боеприпасов, пока вас атакует группа гротескных чудовищ на темном и далеком утёсе.

12.4 АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОРУЖИЕ

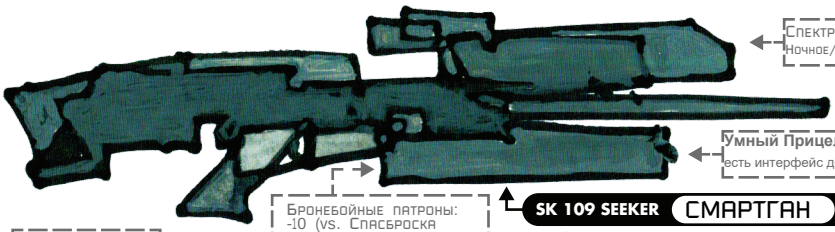
Некоторые виды оружия (например, **Импульсная Винтовка** и **Пистолет-Пулемет)** являются полностью автоматическими. То есть, пока вы удерживаете спусковой крючок, оружие продолжит стрелять с невероятной скоростью. Это значит, что после стрельбы из полностью автоматического оружия, вы должны перезарядиться, если у вас нет навыков Военной Подготовки или Огнестрельное оружие, иначе вы можете совершить три выстрела до перезарядки. Это связано с контролем спускового крючка, необходимым для стрельбы очередями, не опустошая весь магазин.Таблица оружия на внутренней стороне обложки показывает это, как **«Выстрелы: 1 (3)»**, чтобы представить это

12.5 ОСОБЫЕ СПОСОБНОСТИ ОРУЖИЯ

Некоторые виды оружия оснащены мощными продвинутыми прицелами или стабилизацией гироскопа, что облегчают их использование. Это означает, что пока вы используете оружие, вы можете добавить бонус к в своим броскам. Например:

» **Если оружие говорит +10 (Бой):**Когда используете оружие, можете добавить 10 к Проверке Боя.
» **Если оружие говорит +10 (Огнестрел):** Когда используете оружие можете добавить +10 к Проверке Боя, если имеете навык Огнестрельное оружие.
» **Если оружие говорит -10 (vs.Спасброска Брони):** Оппонент должен вычесть 10 из Спасброска Брони при броске против этого оружия.

ОРУЖИЕ: БОЕВОЕ ОРУЖИЕ



Спектроскоп : Ночное/Тепловое Видение

Умный Прицел: +10 (Боя,если есть интерфейс дисплей).

Бронебойные патроны: -10 (vs. Спасброска Брони).x12 патрон в магазине

SK 109 SEEKER СМАРТГАН Урон: **1к10***

*Тройной урон при Крит.Успехе

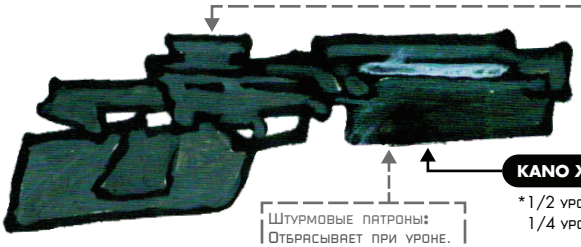
Тепловой прицел: Тепловизор

Подствольный гранатомет: Имеет 6 Осколочных гранат.

F20 "ARBITER" Импульсная винтовка Урон: **5к10**

Фосфорные патроны: x2 урона при Крит.Успехе 1(3)выстрелов в магазине

Умный прицел:+5 (Боя, если есть интерфейс дисплей)

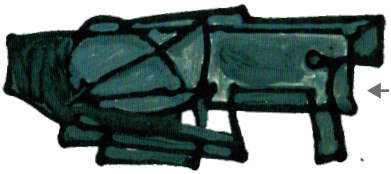


Аудиодатчик движения: Звуковой сигнал приближения не дружественных существ впределах 10 м.

KANO X9 БОЕВОЙ ДРОБОВИК Урон: **2к10***

*1/2 урон на средней дистанции.
1/4 урон на дальней дистанции.

Штурмовые патроны: Отбрасывает при уроне. Сбивает с ног при Крит.Успехе 4 выстрела до перезарядке



ARMA 29 Пистолет-Пулемет Урон:**4D10**

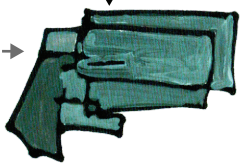
Складной приклад: Позволяет держать одной рукой.

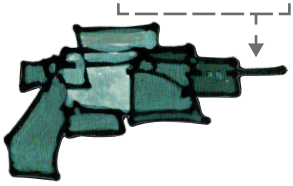
Ультра-емкий магазин: 1(5) выстрелов в магазине.

Транквилизатор: Цель должна совершить Спасбросок Тела с Преимуществом иначе падает без сознания на 1к10 раундов (секретный бросок). 6 выстрелов в магазине.

FN "SLUG GUN" РЕВОЛЬВЕР Урон: **3к10**

PEABODY СИГНАЛЬНЫЙ ПИСТОЛЕТ Урон: **1к10**





Кинетические патроны: Сбивает с ног при Крит.Успехе. -5 (vs. Спасброска Брони). 8 выстрелов до перезарядки

Интенсивная вспышка: Видима днем и ночью в 25km. 2 выстрела до перезарядки

D&C 7 ПИСТОЛЕТ ТРАНКВИЛИЗАТОР Урон: **НЕТ***

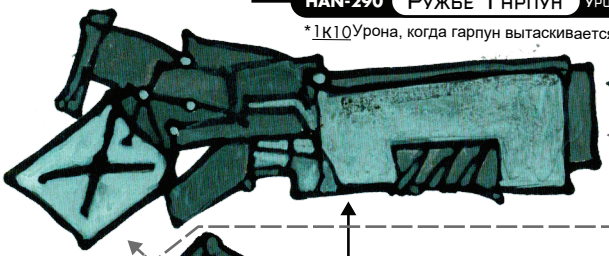
*Имеет возможность усыпить цель, см. текст в рамке.

Микроволокно: 500m.Трудно разрезать.

Выдвижной треугольный гарпун: Используется в горной добыче.Цель совершает Спасбросок Тела иначе будет связана. Имеет 1 выстрел.

HAN-290 Ружье Гарпун Урон: **2к10***

*1к10Урона, когда гарпун вытаскивается.

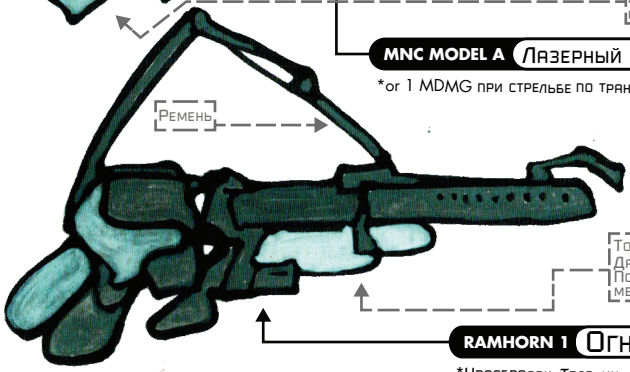


Лазерный Резак: Создан для разбора кораблей. Дистанция 700 м. Перезарядка после каждого выстрела 1 раунд. -15 (vs. Спасбросок Брони).

Mega-DX Солнечная Батарея: Имеет 6 лазерных выстрелов. Требуетчас зарядки от генератора кораблияили 6 часов от солнечной батареии.

MNC MODEL A Лазерный Резак Урон: **к%***

*от 1 MDMG при стрельбе по транспорту или кораблю



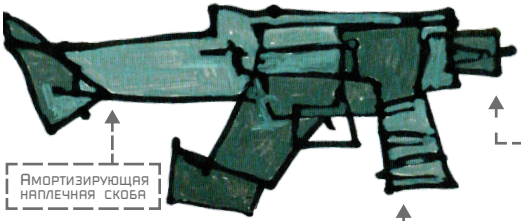
Ремень

Воспламенитель

Топливный бак горючей смеси: Дальность пламени 20м. Поджигает пораженную местность. Имеет 8 выстрелов.

RAMHORN 1 Огнемет Урон: **2к10***

*Чпасбросок Тела иначе чельподожженя.1к10 Урно/Ход.

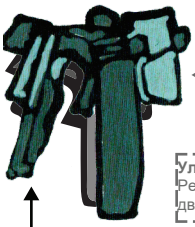


ROSCO SS6 гвоздомет Урон:**2к10**

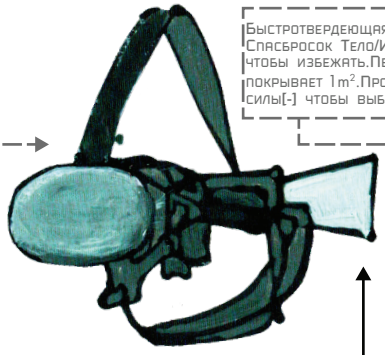
Тяжелые строительные гвозди: Используется для ремонта кораблей: -10 (vs. Спасброска Брони)

Амортизирующая наплечная скоба

Магазин автозарядки гвоздей: 32 выстрела в магазине



Ремень



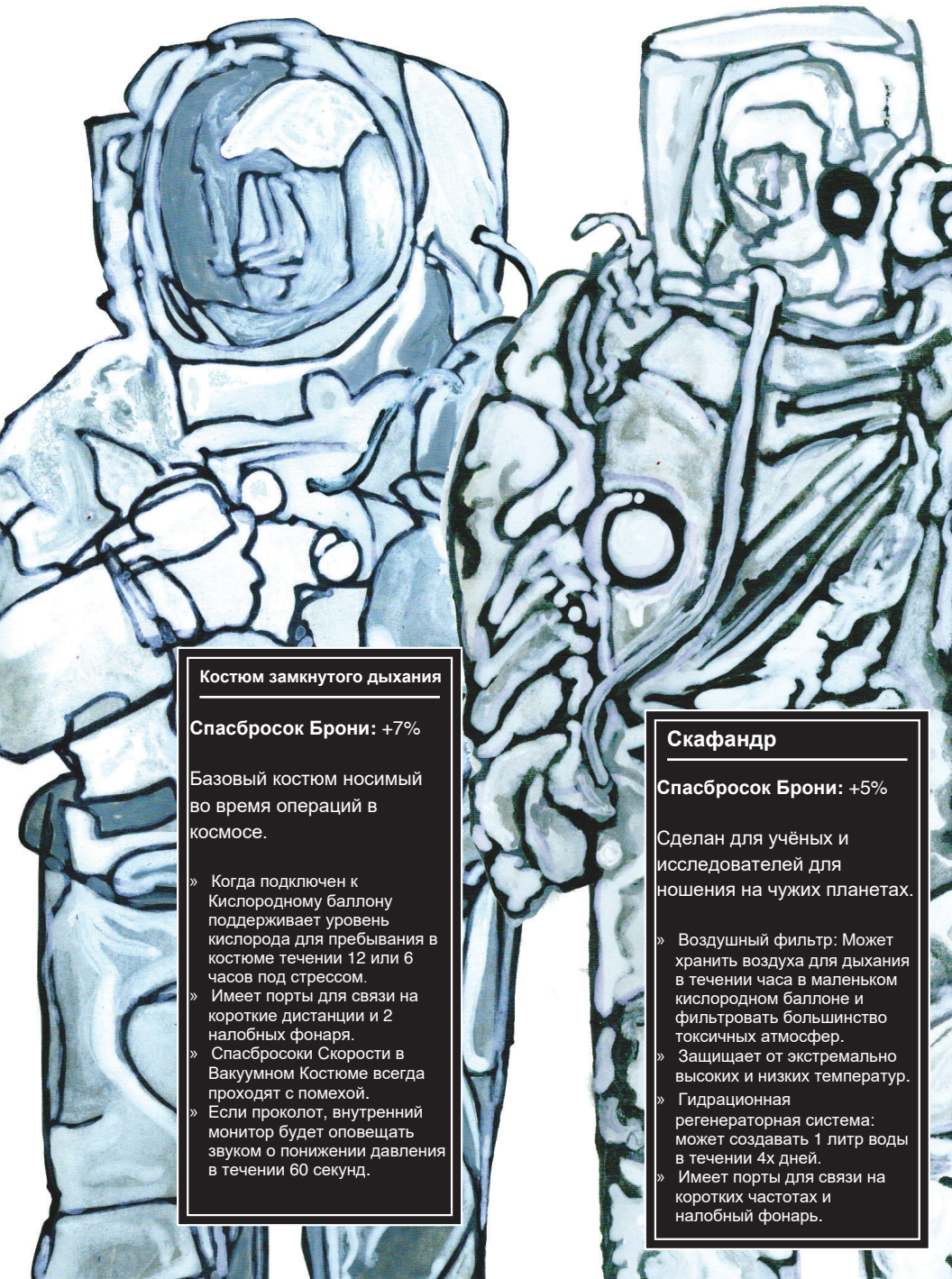
Быстротвердеющая пена: Спасбросок Тело/Инстинкта, чтобы избежать.Пена покрывает 1м^2.Проверка силы[-] чтобы выбраться.

Сжатый баллон: Взрывоопасен при повреждении Имеет 6 зарядов.

Ультра Тепловой Излучатель: Режет шлюзы воздушные и тяжелые двери. -5(vs. Спасброска Брони).

EVA MK II сварочный аппарат Урон:**1к10**

HALLS B SERIES ПЕНОМЕТ Урон: НЕТ*



Костюм замкнутого дыхания

Спасбросок Брони: +7%

Базовый костюм носимый во время операций в космосе.

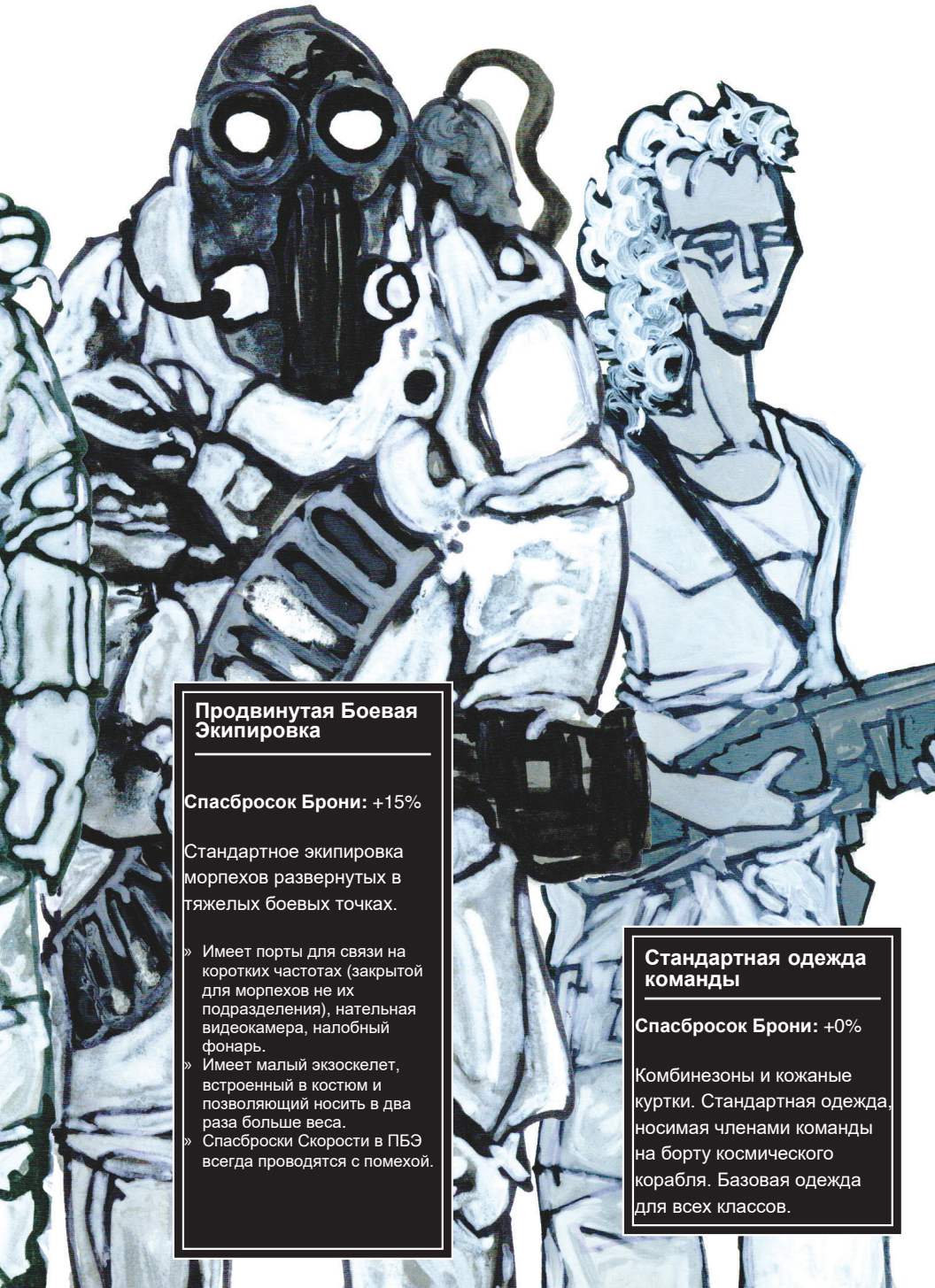
» Когда подключен к Кислородному баллону поддерживает уровень кислорода для пребывания в костюме течении 12 или 6 часов под стрессом.
» Имеет порты для связи на короткие дистанции и 2 налобных фонаря.
» Спасбросоки Скорости в Вакуумном Костюме всегда проходят с помехой.
» Если проколот, внутренний монитор будет оповещать звуком о понижении давления в течении 60 секунд.

Скафандр

Спасбросок Брони: +5%

Сделан для учёных и исследователей для ношения на чужих планетах.

» Воздушный фильтр: Может хранить воздуха для дыхания в течении часа в маленьком кислородном баллоне и фильтровать большинство токсичных атмосфер.
» Защищает от экстремально высоких и низких температур.
» Гидрационная регенераторная система: может создавать 1 литр воды в течении 4х дней.
» Имеет порты для связи на коротких частотах и налобный фонарь.



Продвинутая Боевая Экипировка

Спасбросок Брони: +15%

Стандартное экипировка морпехов развернутых в тяжелых боевых точках.

» Имеет порты для связи на коротких частотах (закрытой для морпехов не их подразделения), нательная видеокамера, налобный фонарь.
» Имеет малый экзоскелет, встроенный в костюм и позволяющий носить в два раза больше веса.
» Спасброски Скорости в ПБЭ всегда проводятся с помехой.

Стандартная одежда команды

Спасбросок Брони: +0%

Комбинезоны и кожаные куртки. Стандартная одежда, носимая членами команды на борту космического корабля. Базовая одежда для всех классов.

СНАРЯЖЕНИЕ

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ОПИСАНИЕ
Продвинутая боевая экипировка	1500	Тяжелая боевая экипировка, которую носят морские пехотинцы в битвах на окраинах галлактики. Дает +15% бонус к Спасброску Брони. Имеет малый экзоскелет, что позволяет хозяину носить в два раза больше, чем он мог быподнять.
Инъектор(x6)	300	Нанотех таблетки, которые помогают в восстановлении повреждений. Они дают +10% к Спасброску Тела от болезни или яда, и попытки исцеления, и +10% к Спасброску Страха уменьшая Стресс.
Бинокль	35	20x увеличение. Часто имеет тепловое и ночное видение.
Биосканер	150	Позволяет сканировать область на признаки жизни. Может сканировать на 100 м во всех направлениях, не блокируется большинством металлов. Показывает расположение признаков жизни, но не то, что это за жизнь.
Нательная камера	50	Камера, надетая на вашу одежду может передавать видео обратно в центр управления, чтобы другие члены вашей команды могли видеть то, что вы видите.
Походное снаряжение	250	Палатка, столовая, плита, рюкзак, спальный мешок.
Монтировка	25	Дает Преимущество при Проверке Силы для открытия воздушных шлюзов или подъема тяжелых предметов. Может также использоваться как оружие.
Сканер синтетичских организмов	500	Позволяет сканировать андроидов и других кибер.организмов, для диагностики физических или психических проблем, что они могут иметь. Андроидам часто не доверяют. Может использоваться для обнаружения синтетических организмов.
Набор электро инструментов	650	Полный набор инструментов для ремонта или строительных работ по электроники. Дает +10% к Проверке ремонта электроники.
Аварийный маяк	30	Малое устройство отправляет световой,звуковой сигнал каждые несколько секунд. Отправляет вызов по всем радиоканалам на корабли или транспорт в этом районе. Можно настроить чтобы, он молчал или отправлял только по известным каналам.
Полевой Регистратор	50	Используется для исследования чужеродной флоры и фауны в поле. Ищет признаки жизни, собирает образцы ДНК и выполняет базовый генетический и материальный анализ на посторонние предметы.
Аптечка	75	Добавляет +10% к броскам для перевязки ран и останавливает кровотечение.
Фонарик	10	Ручной или наплечный, освещает 20 м впереди пользователя.
Осколочная граната(x6)	400	Заряжены в Импульсную Винтовку, осколочные гранаты наносят 1к10x10 урона всем, кто находится в радиусе 20 м взрыва. Может нанести 1MDMG кораблю, если находится в машинном отделении или на мостике.
Скафандр	750	Стандартный костюм ученых на чужих планетах. Не предназначен для космических путешествий, но обеспечивает фильтрацию воздуха и небольшой запас воздуха, а также +5% к Спасброску Брони.
Интерфейс Дисплей	75	Часто используется Морпехами, Дисплей показывает изображение с нательных камер и задействуйте возможности смарт-линков своего оружия.
Инфракрасные очки	100	Позволяет владельцу видеть признаки тепла, иногда несколько часов.
Локатор	45	Позволяет в центре управления (или на мостике корабля) отслеживать местонахождение владельца.
Набор отмычек	40	Высокотехнологичный набор инструментов для шлюзов и электронных дверных систем. Дает +10% к Проверке открытия дверей.
Рация дальней связи	65	Для связи между кораблем и поверхностью.
Магнитные ботинки	55	Дает владельцу магнитное сцепление, позволяя легко ходить по поверхности корабля (в космосе) или по металлическим астероидам.
Медсканер	150	Позволяет сканировать живое или мертвое тело и анализировать его на предмет заболеваний или отклонений без необходимости делать абиопсию (или вскрытие).
Сухпаек(x7)	70	"Еда, готовая к употреблению." Индивидуальные полевые рационы в легкой упаковке.Каждый из имеет достаточное питание для одного человека на один день(не включает воду).
Кислородный Баллон	50	Прикрепленный к костюму, при нормальных условиях имеет до 12 часов кислорода. 4 часа при стрессовых обстоятельствах. Взрывоопасен.

ПРЕДМЕТ	ЦЕНА	ОПИСАНИЕ
Болеутоляющее (x6)	450	При попадании в организм немедленно лечит 1к10 здоровья и снижает стресс на 1. Опасность зависимости и/или передозировки при частом использовании.
Станция помех	175	Передает непонятные радиосигналы в пределах 100 км.
Дыхательный аппарат	45	Фильтрует воздух и позволяет дышать под водой до двадцати минут без всплытия.
Скальпель	50	Дает +10% к любой Проверке Хирургии. Может использоваться, как оружие.
Рация малого радиуса	30	Осуществляет связь между кораблями на умеренной дистанции, а также на поверхности в пределах 12 километров.
Боевая Экипировка	750	Эта легкая броня является стандартной экипировкой для морпехов, вступающих в бой, и дает бонус + 10% к Спасброску Брони.
Одежда Экипажа	20	Комбинезоны, кожаные куртки, кроссовки, майка или рваная футболка. Экипировка членов экипажа на борту космического корабля. Экипировка для всех классов.
Стимпак(x6)	600	Восстанавливает 2к10 здоровья и временно увеличивает Силу и Бой на 2к10 на 1к10 часов.Опасность зависимости и/или передозировки при частом использовании.
Набор Сканирования Планеты	200	Используется на поверхности планеты, позволяет быстро картировать ближайшие несколько километров, а состав воздуха, гравитация и другие важные заметные особенности окружающего ландшафта.
Костюм замкнутого дыхания	1000	Позволяет перемещаться в космосе без ущерба от радиации или недостатка кислорода. Требуется кислородный баллон для дыхания. Использует Магнитные Ботинкии Ружье Гарпун. Дает +7% к Спасброску Брони.
Виброклинок	75	Мачете, что вибрирует на сверхвысоких скоростях, чтобы аккуратно разрезать густую листву. Может использоваться, как оружие.
Водный фильтр	15	Может перекачивать 50 литров фильтрованной воды в час даже из самых солоноватых болот.

Часто, разница между жизнью и смертью в **Mothership** заключается в правильных инструментах для работы.Выше приведен неполный список видов снаряжения, которые вы найдете в **Mothership**.

18.1 СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ & КРЕДИТЫ

При создании персонажа у вас есть четыре выпианта **Стартового снаряжения**. Стартовое снаряжение позволяет создать персонажа безболезненно. Если вы выбираете Стартовое Снаряжение, тогда получите 5к10 **Кредитов** для начала. Однако, если решите отказаться от Стартового снаряжения и купити оборудование по частям, тогда бросьте 5к10x10 для Стартовых кредитов.

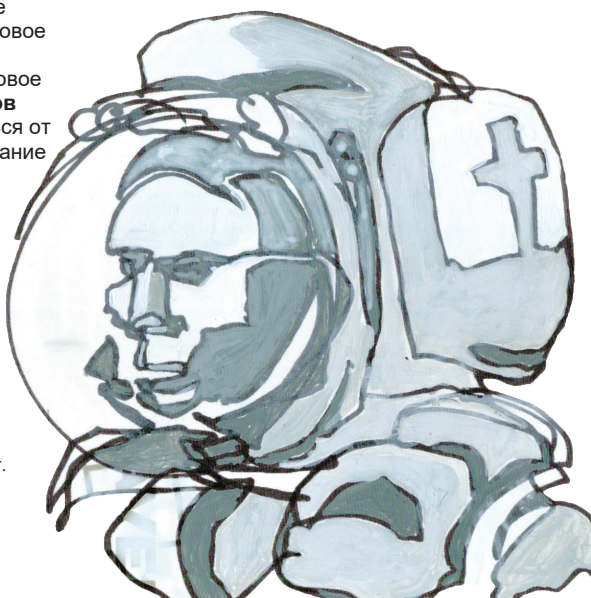
18.2 ЗАВИСИМОСТЬ

Частое использование Болеутоляющего или Стимпаков требует **Спасбросок Тела для предотвраще зависимости.** После получения зависимости, совершайте Спасбросок Тела ежедневно или получайте 1к10 стресса каждый день без препарата.Если используете препарат раз в день, неделю, вам понадобится вдвое больше таблеток, чтобы получить тот же эффект. Когда вы принимаете более одной таблетки, бросайте 1к10.

Если вы бросаете равное или меньшее числа, принятого совершите Спасбросок Тела. Провал означает, что вы падаете без сознания и Смотритель бросает по таблиуе 10.4. Можете вылечить зависимость через внутриигровое лечение или повышение уровня.

>> Больше о Стрессе и панике на стр. 25-26.

>> Больше о Повышении Уровня на стр. 35-36.



К100 БЕЗДЕЛУШКИ

Бросьте по таблице во время создания персонажа, чтобы взять случайную безделушку. Её также можно использовать в любое время, когда вы обыскиваете чьи-то карманы, тело, койку или рюкзак, чтобы найти случайный предмет.

К100 БЕЗДЕЛУШКИ	
0	Инопланетянин в растворе
1	Потертая Зеленая Покерная фишка
2	Антикварные акции (Разработка астероидов)
3	Кукла из сушеной шелухи
4	Инопланетный засушенный цветок
5	Ожерелье из гильз
6	Ржавый процессор андроида
7	Брошюра:Симптомы Паразитического забаливания
8	Руководство:Обходись с винтовкой, как с леди
9	Костяной нож
10	*Календарь:Горячая инопланетянка*
11	Бирка для собаки (Семейная реликвия)
12	Голаграфический Змеиный танцор
13	Змеиное виски
14	Аптечка, фиолетовый порошок
15	Поршивая виагра
16	Игральные карты казино
17	Ступня Логоморфа
18	Кольцо с лунным камнем
19	Руководство:Горная техника безопасности и вы
20	Брошура: Против Человекоподобных
21	Череп животного, 3 глаза, Завитые рога
22	Сертификат Бармена(Истекший)
23	Изогнутый гаечный ключ
24	Походная кружка, Мятая
25	Жуткая Маска
26	Абсолютночерный мрамор
27	Кубик из слоновой кости
28	Таро карты, Крапленые, Позолоченные Перитов
29	Мешок различных зубов
30	Пепел (Родственника)
31	Подвеска "Не реанимировать"
32	Сигара(Смеющийся Череп)
33	Колеса:Орех Арека

К100 БЕЗДЕЛУШКИ	
34	Отклоненная заявка (Колониальный корабль)
35	*Брошура:Повелитель Андроидов*
36	Порножурнал: Капитан мятежа
37	Ключ (Детская комната)
38	*Руководство:"Паника: Предвестник катостроф*
39	*Значок:„Это твое моральное совершенствование?"*
40	Неоновая палочка
41	Брошура:Безразличные звезды
42	Календарь: Военные сражения
43	Руководство:Богатый капитан, Бедный капитан
44	Постер компании(Родная планета)
45	Кулон:Фрагмент снаряда в пластике.
46	Титановая зубочистка
47	Перчатки из ксеноморфа
48	*Брошура:Дзен и исскуство упаковки груза*
49	Порножурнал, с загнутыми уголками, хорошо читаемый
50	Кастет
51	Пушистые наручника
52	Книга жалоб
53	Стилизованный портсигар
54	Шар из разной проволоки
55	Гаечный ключ
56	Складной нож, декоративный
57	Порошкообразный Ксеноморф
58	Дерево Бансай
59	Клюшка гольф клуба
60	Окаменелость
61	Брошура:Девочка в каждом порту
62	Кобенезон твоего размера
63	Тушонка
64	Шипастый браслет
65	Гармоника
66	*Руководство:Альманах далекого космоса(устаревший)*

К100 БЕЗДЕЛУШКИ	
67	Выцведшее фото, Незащищенная от ветра пустошь.
68	Збагойный шарик:"В невесомости нулевой уровень стресса"
69	*Руководство:Самогон из оружейного масла и топлива.*
70	Изогнутый оловянный гироскоп
71	Кофейная кружка со сколами, *СЧАСТЬЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО*
72	Магнитный дартс
73	Баллончик краски
74	Устаревший плакат розыска
75	Кулон на шнурке из волос
76	Миниатюрная кирка
77	Огнеупорное одеяло
78	Худи с капюшоном и флисовой подкладкой
79	Пневморужье
80	Кремниевый топор
81	Кулон: Два Астронавта формируют Череп
82	Кубик Рубика
83	*Руководство:Выживание: Каша из топора*
84	Булавка со значком спутника
85	Ушанка
86	Крышка грузовика, сетка, серый чужой логотип
87	Бальзам "Звездочка"
88	Пробковый шлем
89	Брезент 10x10
90	Трактат И Цзин, некоторые строки отсутствуют
91	Нож Кукри
92	Траншейная лопата
93	Заточки из столового ножа
94	Чучело кота
95	Брошюра: Толкование снов овец
96	Пара рюмок из стреляных гильз дробовика
97	Театральный бинокль
98	Брошюра:Святые мощи
99	Миниатюрный шахматный набор, часть отсутствует

К100 НАШИВКИ

Бросьте по таблице во время создания персонажа, чтобы взять случайную нашивку, чтобы надеть на одежду или снаряжение. Нашивки не имеют никакого значения для механики, но дают представление о вашем персонаже.

К100	НАШИВКИ
0	*"Работник месяца"*
1	Начальник охраны
2	**Группа крови (На рукаве)**
3	**Красная рубашка**
4	*"Не беги, умрешь уставшим!"* на спине
5	Покерная рука: Рука Мертвеца
6	Символ Биологическая угроза
7	Mr. Yuck
8	Символ Радиоактивной угрозы
9	*"Ешь Богачей"(Aerosmith)*
10	*"Для уверенности:Контрольный"*
11	Эмодзи Огня
12	Улыбающееся лицо(Флюорисцен.)
13	*"Улыбнись:Большой брат наблюдает"*
14	Веселый Роджер
15	Череп Викинга
16	*"СВЕРХХИЩНИК"* (Череп Саблезубого тигра)
17	Горячая Штучка (На карте)
18	Сердцеедка
19	Горячая Штучка (Механик)
20	*"Я бог, ты Лох"*
21	*Противопехотная мина* (Клеймор)
22	ГорячаяШтучка(На Ракете)
23	Бред сивой кобылы
24	*"Я <3 Машины"*
25	Нашивка Медика (из костей и черепа)
26	*Привет, мое имя:*
27	*"Пропитан кофе"*
28	*"Остановите землю,я сойду"*
29	*"Займись своим делом"*
30	*"Убей меня (плз)"*
31	*"Мне на все насрать"* (Космонафт с пустым кошельком)
32	*"Аллергия на дерьмо"* (Нашивка медика)

К100	НАШИВКИ
33	*"Вылечи меня первым"* (Кадуцей)
34	*"Законопослушный гражданин"*
35	Символ NASA
36	*"Вперед, ковбой"* (Скрещенные револьверы)
37	Голубь под прицелом
38	Чиби Ктулху
39	*"Твоя киска в зоне риска"*
40	Череп и Гаечные ключи
41	Суккуб
42	*"Не похоже, что мне насрать?"*
43	*"Пей/Дерись/Трахайся"*
44	*"Трудоголик/Работяга"*
45	Сексуальный силуэт
46	Фанметр
47	*"GAME OVER"*(Свадебные кольца)
48	Сердце
49	*"Совершенствуйся/Адаптируйся/Побеждай"*
50	*"Выкуси!"*
51	П.А.Х.А.Н
52	*"Решала"*
53	*"Если я убегаю,не отставай"* На спине
54	Орден США
55	*"Смажь хорошенько"*
56	Серп и молот
57	*"Играй по правилам"*
58	*"Живи и умри свободным"*
59	Горячая медсестра: *"Чем громче ты кричишь, тем быстрее я приду"*
60	*"Пушечное мясо"*
61	*"Я не робот"*
62	Роскомнадзор
63	*"Я не могу вылечить тупость"*
64	*"Космос мой дом"* (Грустный космонавт)
65	Всевидящее око
66	*"Я похож на эксперта?"*

К100	НАШИВКИ
67	*"Бродяга"*
68	*"Я конечно не гений, но ты придурок"*
69	*"Одиночка"*
70	*"Ответственный за ближнего своего"*
71	*"Мама пыталась"*
72	Черная вдова
73	*"В другой жизни я бы вышла за тебя"*
74	*"Подойдет каждому"* (Граната)
75	Смерть с косой(на спине)
76	отъебись (*Get Fucked*, English)
77	*"Козонова"*
78	Символ Атома
79	*"Во имя науки!"*
80	*"Вообще то я гений"*
81	*"Требуется помощь"*
82	Принцесса
83	*"Мои инструменты идеально чистые/ А любовники пошло-грязные"*
84	*"Хороший Мальчик"*
85	Игральные кости(Snake Eyes)
86	*"Путешествуй по дальним местам/ Встречай необычные места /Будь съеден"*
87	*"Смышленый"* (Мозг)
88	*"Плохая девочка"*
89	*"Слишком милый, чтобы умереть"*
90	*"Везде обман"* (Розы)
91	Икар
92	*"Лучший друг женщин"* (Бриллиант)
93	Под напряжением
94	Перевернутый крест
95	*"Ты уже выписал мне чек?"* На спине
96	*"Я ♥ Себя"*
97	Две вишни
98	*"Волонтер"*
99	*"Solve Et Coagula"* (Бафамет)

НАЙМ НАЕМНИКОВ:ХАРАКТЕРИСТИКИ

Во многих звездных портах по всей галактике вы найдете разоренных и голодных наемников, фрилансеров, пионеров и автостопщиков, которые ищут работу или попутку до следующей системы. Если вы собрали свою команду, но нужны дополнительные руки для выполнения вашей миссии или обслуживающий персонал, вы можете нанять наемников. Но вы должны быть осторожны:многие наемники могут быть убийцами и предателями, оставляя вас умирать, когда они вам нужны больше всего.

21.1ХАРАКТЕРИСТИКИ НАЕМНИКОВ

Наемники наиболее простые персонажи, нежели тот, за кого играете вы, имеют только 4 Характеристики:

- **БОЙ**:Это работает в точности, как ваша Проверка Боя, но также является Спасброском Брони.
- **Инстинкт**:Это охватывает Страх, Рассудок, Тело, Скорость, Интелект и все остальное.
- **Попадания**:В отличает от отслеживания здоровья, большинство наемников умирает от одного или двух ударов.
- **Верность**:Бросается при наеме. Лояльность -Спасбросок, используемый, когда наемнику нужно сделать выбор между тем, что лучше для него, и тем, что лучше для вас.

Эти упрощенные данные облегчают запись наемников, на следующей странице приведен лист для записи наемников, которых вы наняли. Наемники, обычно, слабее, чем вы, и не долго живут в Mothership, поэтому обязательно защитите их .

21.2 СКОЛЬКО СТОЯТ НАЕМНИКИ?

Наемникам платят аванс при найме, затем выплачивают ежемесячную зарплату. Аванс и зарплата обговариваются заранее вместе с потенциальной долей заработка, которая может быть получена в миссии.

MOTHERSHIP — MERCENARIES — PLAYER: LILITH

NAME	JOB	HITS	COMBAT	INSTINCT	LOYALTY	NOTES
~~AMBROSE~~	~~PILOT~~	~~1~~	~~15~~	~~25~~	~~99~~	~~2XP~~
DR. HAGAR	RESEARCHER (GENETICIST)	1	15	10	26	1XP
PFC. JACOB CARVER	MARINE GRUNT	~~1~~ 3	25	25	36	FLAME THROWER SPECIALTY
LT. EVE ATKINSON	MARINE LT.	3	30	35	15	MILITARY TRAINING; COMMAND

Наемники могут выбить большую цену (в два раза больше больше их аванса и/или зарплаты) в зависимости от опасности, времени работы и репутации команды. Однако, они часто сбрасывают цену при найме группы (скажем, найм команды морпехов с офицером или команды инженеров с капитаном, помощника пилота и инженера, которые привыкли работать вместе).Чтобы нанять наемника, совершите Проверку Интелекта по таблице ниже. Успех, они принимают работу, Провал, отказываются (без дополнительного вознаграждения).

ИНТЕЛЛЕКТ	ПЕРЕГОВОР С НАЕМНИКАМИ
-20	Не имеют долю от заработка миссии.
-5	У них не будет квартир на корабле.
-10	Они знают, что работа будет опасной.
-5	Аванс меньше среднего.
+5	Найм минимум на месяц.
+10	Найм 4 или более из той же команды.

Additionally, mercenaries always indicate a next-of-kin who will receive any earnings owed to them in the event of their death. Non-payment of these earnings is often enough justification to warrant a low bounty (usually for half the amount owed) and opportunistic warrant officers may take up the case the next time you dock.

21.3 МОГУТ НАЕМНИКИ ПОВЫШАТЬ УРОВЕНЬ?

Наемники получают XP точно так же, как и вы, с одним важным отличаем:они не получают «бонус выживания» пережив игровую ночь; вместо этого они получают 1 XP за выживание. Все наемники начинают с 0 уровнем персонажа. Если ваш персонаж умирает, становится безумным или иным образом неиграбельным, вы можете выбрать одного из наемников, которых вы наняли, и расписать для него полный лист (начиная с того уровня, на котором он сейчас находятся).

21.4 НАЕМНИКИ В БОЮ

В бою наемники может сыграть тот, кто их нанял, или тот, кто ближе (или Смотритель, если их не сопровождает ни один игрок). Обычно, наемники принимают приказы только от нанимателя (или от своих офицеров, если они есть). Они всегда ходят последними.

НАЙМ НАЕМНИКОВ: ЦЕНА

НАЕМНИКИ	ПОПАДАНИЯ	БОЙ	ИНСТИНКТ	ВЕРНОСТЬ	АВАНС	ЗАРПЛАТА	СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	НАВЫКИ
Археолог	1	20	15	5к10	500	750	Раскопки	Археология
Разборщик Астероидов	2	25	25	4к10	125	500	Раскопки	Пограничье, Разработка Астероидов
Андроид	2	25	35	5к10	1000	5000	Любое	Выбери навык Обученного и Эксперта
Капитан	3	30	40	5к10	2000	8000	Путешествие	Пилотирование,Транспортная специализация, Командование
Курьер	2	20	30	6к10	75	250	Путешествие	Невесомость, Пограничье
Доктор	1	15	25	6к10	2000	6000	Исследование	Первая помощь, Патологии
Инженер	2	25	25	6к10	750	4000	Путешествие	Механический ремон, Инженерное дело
Оружейник	2	30	25	5к10	500	1500	Путешествие	Артилерия
Морпех	2	25	25	4к10	150	600	Ликвидация	Военная подготовка
Морпех Офицер	2	30	35	6к10	500	2000	Любое	Военная подготовка, Командование
Морпех Специалист	3	35	30	5к10	275	1500	Ликвидация	Военная Подготовка, Оружейная специализация (Выбери оружие)
Навигатор	1	15	20	5к10	400	2000	Путешествие	Астрогация
Пилот	1	15	25	5к10	500	3000	Путешествие	Пилотирование
Священник	1	15	20	4к10	60	200	Нет	Теология или Мистицизм
Психолог	1	15	15	5к10	250	1000	Исследование	Психология
Исследователь	1	15	10	5к10	400	1500	Исследование	Выбери один:Биология, Геология,Компьютеры, Математика,Искуство, Химия,Генетика, Планетология,Физмка
Софтология	1	15	10	6к10	500	1750	Исследование	Софтология
Хирург	1	15	20	6к10	2000	7000	Исследование	Первая помощь, Патологии, Хирургия
Загадочный парень	2	25	40	3к10	40	100	Нет	Пограничье, Мистицизм

MOTHERSHIP

НАЕМНИКИ

Игрок

ИМЯ	РАБОТА	ПОПАДАНИЯ	БОЙ	ИНСТИНКТ	ВЕРНОСТЬ	ПРОЧЕЕ

НАЕМ НАЕМНИКОВ: УБЛЮДКИ

Иногда выбрать сложно, но вы никого не отчаялись нанять. Если вы не можете найти наемника, который будет работать на вас, вы можете бросить по таблице ниже и взять то, что выпадет.

Ублюдки внизу - это архетипы, а не люди. Их аванс 100 кредитов, а зарплата 200. Они имеют низкие характеристики (15 Бой, 15 Инстинкт, и 3к10 Верность)репутацию и не имеют навыков.

Бросок	Ублюдок	Описание	Прочее
1	**Виски Танго Ронин**	Слуга насилия, выдающиеся ордена, верен своему лорду, благородный воин, подчиняется только хозяину,отказывается от скрытных действий.	**Снаряжение:** Катана, Хагакурэ. Требование годовой оплаты от нового хозяина (не подлежит обсуждению, выплачивается весной).
2	**СВИДЕТЕЛЬ**	Очень вежлив, учтивый и в свежей, чистой одежде. Объяснит вам свою религию и веру в любой момент, когда вы будете готовы—мы все знаем, что в окопах нет атеистов—будет счастливо мучить и / или убивать тех, кто унижает его бога.	**Снаряжение:**Религиозный текст, Безупречная одежда, Брошура о его религии, Миссионерское рвение.
3	*Секс-бот (Андроид)*	Какие то гении думали, что логический чип для Андроида, настроенный на теорию игр и человеческую сексуальность, станет идеальной проституткой—они привлекательны, а их поведение непристойно. Они все время гиперсексуальны, неуместно откровенны, не имеют никаких научных знаний и не могут обращаться с оружием.	**Снаряжение:** Машинное масло, амилнитраты, инструкция разнообразия секса, облегающая полупрозрачная одежда, темные очки.
4	**НЕЛЕГАЛ**	Жалость к себе, унижается,несчастный и болтливый; им не хватает осознания того, на сколько они депрессивны и как сильно они всех напрягают.	**Механика:** Получаемый Стресс удваивается, когда Бедняки рядом (они выбрасывают наихудший возможный результат и унижают все решения).
5	Вылизанный Псевдоинтелектуал	Вы встречали их на каждой обитаемой планете, скорее всего, вы встретите их в аду. Этот невежда плавно объединяет полное отсутствие самосознания и такта с полным дефицитом знаний. Это приводит к истерикам, уклонениям, компульсивной лжи и попыткам микроуправления другими.	**Механика:** Спасбросок Интеллекта совершается с помехой когда рядом Псевдоинтелектуал (они спорят о недобросовестности, затрудняя достижение чего-либо).
6	**Пижон**	Апатичный, небрежный, равнодушный, просто хочет свести к минимуму работу и наполовину выполняет любую задачу.	**Снаряжение:** Потрепанный халат, ржавое снаряжение, лекарства, чтобы справиться с работой.
7	**Богатенький мальчик**	Чувствует себя подавленным высшими эшелонами общества и желает подлинного опыта бедняков. Находится в конкурсе, будь «самым бедным», поступая так, как предполагал бы изолированный богатый ребенок; желает, чтобы экипаж остался без роскоши или припасов; гордится тем, что использует только неудобную, грязную, рваную одежду.	**Механика:**Их семья не будет финансово помогать бомжам;они назначат награду за каждому члена экипажа в случае смерти их нежеланного ребенка, просто чтобы сохранить видимость.
8	**Автостопщик**	Ездит исключительно бесплатно, Автостопер оставит Вашу команду, как только это будет наиболее удобно для него, возможно, убегая с тем, что не прибито к полу	**Снаряжение:** Полотенце, Элекронная книга, набор инструментов для электроники.
9	Дитя Луны (Гороскоп:Рак)	Благословенно невежественен, лечится кристалми, против медицины, хочет общаться с тобой, не соблюдает гигиену. Заменит ваше снаряжение на «натуральные».	**Снаряжение:**Интересные ветки и камни, какой-то вяленый фрукт, книга о ненасильственном общении, которую навязчиво сует вашей команде.
10	**Последний Выживший**	Седеющий, казалось бы бессмертный, плохой знак. Они выживают последними, потому что они будут убивать, оставлять или продавать своих компаньонов, чтобы получить всю добычу и минимизировать риск. Рассказывает ужасные, стрессовые истории о смерти предыдущих напарников, искаженные, чтобы минимизировать их вменяемость.	**Механика:** Во время боя, при определении порядка хода, случайным образом дают одному члену команды Помеху к Проверке Скорости на весь бой. Последний Выживший, однако, всегда ходит с теми, кто преуспел.

НАЕМ НАЕМНИКА: МОТИВАЦИЯ

Независимо от того, кого вы в итоге наймете, важно знать, почему они решили отправиться с вами. Смотритель может бросить по таблице, чтобы выяснить, какова мотивация наемника и когда, где это может стать проблемой для вас.

к100	к10	МОТИВАЦИЯ
0 - 49	1	Долг перед криминальным синдикатом
	2	Дом в залоге, нужны деньги
	3	Нужно оплатить аванс перед старым капитаном*
	4	Оплата штрафа перед Сепаратистской милицией
	5	Нужно погасить неоплаченные налоги
	6	Нужно погасить залог/штраф
	7	Нужно расплатиться с ломбардом **
	8	Долг перед Борделем
	9	Заплатить коллекторам/займ до зарплаты
	10	Потерял все в финансовой пирамиде***
50 - 80	1	Они выслеживают бывшего партнера
	2	Они охотятся на охотника за головами
	3	Они охотятся на мелкого чиновника
	4	Они охотятся на магната горнодобывающей компании
	5	Они выслеживают военного командира
	6	Они охотятся на родителей
	7	Они охотятся на сотрудника микрокредитования
	8	Они охотятся на стукача
	9	Они охотятся на своих братьев и сестер
	10	Они охотятся на богатого наследника
81 - 99	1	Тайный адепт культа (Ненормальный, скрытный)
	2	Тайный шпион (Корпоративный, Конкурирующий Экипаж, Правительство)
	3	Тайный контрабандист (запрещенные товары)
	4	Тайный саботажник/вредитель (вороватый)
	5	Полицейский под прикрытием (Ведется следствие)
	6	Тайно зараженный (стремится к распространению заразы)
	7	Тайный вербовщик (Корабль оценил преступный синдикат, корпоративный концерн, культ и т.д.)
	8	Тайный мошенник
	9	Тайный серийный убийца, скрывающийся от закона
	10	Охотник за головами, что ищет вас

*Взял деньги и убежал
** Ему нужен аванс, чтобы вернуть свои вещи
***Нет ничего, кроме одежды

Будь то невиданные ужасы космоса или огромная его пустота, это сказываются на человеке в **Mothership**. **Стресс** является воплощением этого ущерба и того, как он незаметно влияет на вас, приближая вас к самой грани **Паники.**Хотя стресс сам по себе ничего не делает, чем выше ваш стресс, тем больше вероятность, что вы начнете паниковать в неподходящий момент, тем более вероятно, что результаты будут разрушительными.

25.1 КАК ПОЛУЧИТЬ СТРЕСС?

Основной способ получить стресс - провалить Спасбросок Рассудка, Страха, Тела или Брони. Когда это происходит, вы **получаете 1 (или более) Стресса.**

Есть также много других способов получить стресс, и Смотрителю предлагается придумать свои. Вот несколько примеров:

- Ваш корабль получает урон
- Некие существа, призраки и локации могут повышать ваш стресс, просто взаимодействуя с ними или видя их
- Падение без сознания (смотри 10.4)
- 24 часа без отдыха
- Продвижение без еды и воды
- Столкновение с астероидами и другими массивными абьектами
- Всякий раз, когда ученому не удается пройти Спасбросок Рассудка, не только они получают очко стресса, но и все кто находится рядом.

25.2 КАК СНИМАТЬ СТРЕСС?

Избавление от стресса очень похоже на лечение при отдыхе.Когда вы отдыхаете не менее 6 часов, вы можете попытаться пройти Спасбросок Страха, чтобы снять стресс.Если вы приуспели, вы можете снять 1 очко стресса за каждые 10 баллов вашего успеха(округлено в меньшую сторону). Критический успех вдвое увеличивает уменьшение стресса.

Например:У Авеля 6 стресса, переживает, чтоможет запаниковать в ближайшее время.
В следующий раз, когда команда отдыхает, он решаетпопытаться снять стресс. Его Спасбросок Страха 35,
к счастью, один из ученых в команде имеет навыкПсихология и успешно совершает ПроверкуИнтеллекта (психологию), давая Авелю преимуществок Спсброску. К сожалению, Марлоу, Андроид, собирается следить за остальной частью экипажа,
Спасбросок Страха в присутствии андроидасовершается с Помехой. Вы не можете иметь Помехуи Преимущество одновременно, они нейтрализуются.
Авель действительно хочет, чтобы его стрессснизился, поэтому он берет инъектор, что временноповышает Спасросок Страха на 10% (всего 45). Он совершает Спасбросок Страха, 44! К сожалению, чтобы уменьшить Стресс, нужно выкинуть нем больше 35 (на 10 меньше Спасброска), Авель не получает передышку. Так как это был Крит.Успех, Смотритель решает дать хоть что-то, поэтому Стресс Авеля понижается на 1.

Отдых - не единственный способ уменьшить Стресс - в примере выше, другой член экипажа потратил время на терапию, что дало ему преимущество к Спасброску Страха, перед отдыхом были использованы таблетки. Вот несколько других способов, которыми вы можете уменьшить стресс (на сколько это зависит от Смотрителя):

- Стыковка в безопасном, цивилизованном космопорте
- Побег от смертельной опасности
- Секс, наркотики, алкоголь и кутежи в целом
- Победить особо сложный ужас
- Неделя без спасбросков

Отдых в криокапсуле, как правило, не снимает стресс. Конечно, так же, как исцеление, попытка отдохнуть в тревожной или опасной среде совершается с Помехой Спасброска Страха (если Смотритель вообще позволит это).
Если у вас есть навык Психология или Теология, они позволяют помогать другим персонажам справляться со стрессом, вы можете использовать его только один раз в день (и в этот день вы не можете попытаться снять стресс).

В конце, Стресс, Урон и эмоциональный износ доведут вас до предела. Когда это произойдет, вы можете потерять контроль и запаниковать. Вы определяете это, совершив проверку по таблице паники.

26.1 ЧТО ТАКОЕ, ПРОВЕРКА ПАНИКИ?

Порверка Паники определяет, можете ли вы сохранить хладнокровие экстримальных условиях. Есть два шага:

1. **Совершите Проверку Стресса (2к10)**: Если вы пройдете проверку Стресса, вы не паникуете и снимаете 1 Стресса. Если вы кидаете равное или меньшее чсило, чем Уровень текущего стресса, вы паникуете и переходите ко второму шагу.
2. **Раскиньте Эффект Паники (2к10):** Раскиньте 2к10 по Таблице Эффектов Паники и добавьте текущий уровень стресса.

Большинство результатов Таблицы Эффектов Паники негативны, но иногда вас ждет милосердие в окружении адского пламени.

26.2 КОГДА Я ДОЛЖЕН ПАНИКОВАТЬ?

Смотритель определяет, когда придет время для паники, но есть ситуации, когда паника уместна:

- Более одного члена команды паникуют
- Встреча со странным и ужасающим пришельцем в первый раз
- Полученный удар был Крит.Успешен
- Урон за один удар снес больше половины здоровья.
- Вы выбросили Крит.Провал, совершая любой Спасбросок.
- На ваших глазах умер член команды
- Когда кажется, что надежды нет, а смерть дышит в спину
- Когда атака по вашему кораблю оказалась Крит.Успехом

26.3 ВОЛЯ

Воля - это способность игнорировать или совладать с накопленным стрессом. Каждая единица Воли дает -1 к броскам по **Таблице Паники**. Если Воля сводит Эффект Паники до 1 или менее, то эффекта нет, вы не Паникуете. Вы начинаете с 0 единиц Воли и можете получить больше (до 5 максимум) при получении уровня.

>> Больше о Повышении уровня на стр. 35-36.

Бросок	Эффект Паники
2-3	**Концентрация.** Преимущество ко всем броскам на следующие 1к10 часов.
4-5	**Большой Выброс Адреналина.** Преимущество ко всем броскам на 3к10 минут.
6-7	**Малый Выброс Адреналина.** Преимущество ко всем броскам на 1к10 минут.
8-9	**Тревожность.** Получите 1 Стресса.
10-11	**Нервный Тик.** Получите 2 единицы стресса. Член команды получает 1 Стресса.
12-13	**Трусость.**Получите 1 Стресса. Следующие 1к10 часов,вы должны совершить Спасбросок Страха, прежде чем вступить в бой.
14-15	**Галлюцинации.**Следующие 2к10 часов (секретный бросок) у вас проблемы с различаем фантазии и реальности.
16-17	**Калечащий Ужас.**Получите новую постоянную фобию. Когда встречаетесь с причиной страха, совершите Спасбросок Страха с Помехой или получите 1к10 Стресса.
18-19	**Ошеломление.**Получи1к10 Стресса.
20-21	**Испуг.** Вы испускаете леденящий кровь вопль Помеха ко всем броскам на 2к10 минут.
22	**Паранойя.** 1к10 дней, когда кто-то вступает в вашу группу (даже если он уходит только на короткий период времени), совершите Спасбросок Страха или получите 1 Стресса.
23	**Влечение Смерти.**Хк10 дней (где Х=Стрессу) когда встречаете с новым или знакомым врагом, совершите Спасбросок Рассудка или атакуйте его.
24	**Кататонический синдром.** Вы обездвижены, вы в ступоре на Хк10 минут (где Х=Стресс).
25	**Сломан.** Хк10 дней (где Х=Стресс) совершайте Проверку Паники, если кто-то проваливает Спасбросок.
26	**Психически не стабилен.**Немедленно атакуйте ближайшего члена экипажа, пока не нанесете минимум 2к10 Урона. Если таких нет, то вы атакуете все вокруг.
27	**Проблем все больше.**Раскиньте дважды по таблице.
28	**Погружение в безумие.**Получите две фобии. Стресс не может восстановиться нижк 5.
29	**Нервный срыв.** Вы навсегда теряете рассудок. Ваш персонаж под контролем Смотрителя.
30+	**Сердечный Приступ.**Мгновенная смерть.

КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ, ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

Большую часть времени в **Mothership** вы проведете на корабле, либо путешествуя, находясь в криосне, отдыхая от очередного дела, копаясь вмусоре, потроша корабли или спасаясьот ужасающей силы.

>> Больше о Дизайне Корабля на стр. 29-32.

27.1 СКОЛЬКО ВРЕМЕНИ ЭТО ЗАНИМАЕТ?

Есть два способа путешествия на коробле: С помощью Двигателей и Гипер Прыжка. Гипер Прыжок - мощные двигатели, разработанные для движения корабля быстрее скорости света, преодолевая большие расстояния, «прыгая» в гиперпространство.Многие корабли не нуждаются в них и полагаются на Двигатели, мощные и реактивные, что перемещают корабли между планетами и иногда солнечными системами (хотя и с меньшей скоростью, чем прыжковые двигатели). Все корабли должны иметь двигатели для маневрирования на космодромах и с них, с планет на планету, но не все имеют Гипер Прыжок.

Корабли имеют свою Скорость (определена двигателями). Обычно, вы можете определить, сколько времени потребуется, на перемещение, используя только двигатели, на основе таблицы ниже.

Скорость	Межпланетный	Межзвездный	Межгалактический
10-30	Недели	Года	Тысячелетия
31-50	Дни	Месяцы	Десятилетия
51-80	Часы	Недели	Года

27.2 ГИПЕРПРЫЖОК & ГИПЕРПРОСТРАНСТВО

Гипер Прыжок оценивается от 1 до 9, рейтинг показывает величину прыжка,совершаемого за раз, что определяет Смотритель. В гиперпространстве, большинство экипажа проводит время в криосне, пока андроид занимается Астрогацией во время прыжка. Те же, кто не спят, сообщают о странных и противоречивых историях. Воспоминания андроидов об этих историях в лучшем случае описываются, как тревожные.

Время замедления при таком путешествии не может быть определно и кажется случайным. Экипаж может проснуться после стандартного Прыжка-3 и обнаружит, что его не было в течение нескольких лет. Другие обнаруживают, что прошел лишь месяц. Обычные торговые пути лишены этих хаотичных эффектов, но те, кто совершают длинные прыжки, как легендарные корабля калонии Прыжок-9, больше не вернутся, они покидают свою былую жизнь. Отчасти это связано с затратами на постройку корабля-колонии, нос другой стороны, никто не уверен, какие будут последствия от нескольких прыжков-9. И возможно они вернулись, но тысячелетиями позже или даже раньше.

27.3 МОГУ Я СТАТЬ КАПИТАНОМ?

Вообще, большинством кораблей могут пилотировать один человек и рабочий компьютер. Но, чтобы считаться капитаном (обычно это требование для покупки или владения кораблем), вы должны владеть Транспортной Специализацией выбранного класса корабля, а также навыком Командования.

27.4 БАЗОВЫЕ КЛАССЫ КОРАБЛЕЙ

Таблица на стр. 28 включает несколько основных классов кораблей для быстрого старта. Конечно это не полный список. Если вы взяли Транспортную Специализацию, любой из классов кораблей может стать специализацией. Ниже приведены минимальный и максимальный размеры корпуса для разных классов, а также модули (или количество модулей), что требуются кораблю. Помимо необходимых модулей корабли могут быть оснащены любым желаемым образом.

27.5 ПОКУПКА КОРАБЛЯ

Корабли невероятно дороги, каждая часть корпуса стоит примерно 10 миллионов кредитов (больше, меньше, в зависимости от порта и состояния судна). Если ваш Смотритель позволяет начать с кораблем, рекомендуем начать с корабля, с минимальным размером корпуса для класса корабля, а 6к10 процентов стоимости корабля было окуплено до начала кампании. Для простоты 10% всех кредитов, заработанных в игре, идут непосредственно на погашение долга.

27.6 ЗАПРАВКА

Для запуска двигателей требуется единица топлива в день. Прыжки требуют топлива, равного прыжку (таким образом, прыжок-2 требует 2 единицы топлива). Находясь на орбите, корабль потребляет только 1 единицу топлива в неделю. Для запуска с поверхности

планеты средней тяжести потребляется 3 топлива. Сложный бой между кораблям с большимколичеством маневрирования, может такжепотреблять единицу топлива если так решитСмотритель. Все единицы считаются в очищенномтопливе, которое используется большинствомзвездных портов. Неочищенное топливо можно найтив некоторых астероидах, а также в некоторыхотдаленных звездных портах. Неочищенного топливанужно вдвое больше, чем осищенного на одну и ту жеработу. Цена очищенного топлива варьируется в зависимости от порта, но в среднем оно стоит 10.000 кредитов за единицу.

28.1 УЛУЧШЕНИЕ & РЕМОНТ

Каждый игрок на борту с навыком Механического ремонта, Инженерное дело или подобным навыком, может совершить Проверку Интеллекта, чтобы исправить повреждение корабля. **За каждые 5 пунктов, успешной проверки, вы можете восстановить 1 корпус.** Корабль, что получил 25%, 50% или 75% повреждений, не может быть отремонтирован больше этой отметки, до возвращения в порт. Игроки могут попытаться совершить ремонт лишь раз прежде чем нужно будет вернуться в Звездныйпорт, причалить к другому кораблю, купитьбольше деталей и т. д.

В оборудованном порту модернизация корабля занимает неделю за каждые 10 добавленных (или измененных) элементов корпуса. Ремонт требует день за каждые 10 элементов корпуса. Не оборудованные/удаленные порты потребуют вдвое, втрое больше времени для ремонта или модернизации. Ремонт стоит 100 000 кредитов за элемент корпуса, а модернизация 10 миллионов кредитов за элемент. Если экипаж не может оплатить полную стоимость ремонта/модернизации большинство портов позволит им взять кредит, если они могут заплатить 30-50% авансом и погасить остаток в ближайшие месяцы. Если экипаж не может внести аванс, то судно стоит в порту до тех пор, пока экипаж не сможет найти деньги.В портах часто найдутся покровители, желающие нанять наемников для опасных работ, вы можете работать на него, в надежде собрать денег на ремонт.

КЛАСС	МИН.КОРПУС	МАКС.КОРПУС	ТРЕБУЕМЫЕ МОДУЛИ	ОПИСАНИЕ
Спасательная капсула	20	35	Только минимальные требования	Приспособлена для высадки на планету
Ремонтная капсула	22	45	Крепление для оружия 1, Грузовой трюм 1	Используется для обслуживания и ремонта
Боец	34	68	Броня 3, Крепление оружия 1, Двигатели 3	Пилот может вести огонь из командного центра.
Шаттл	25	50	Камбуз 1, Жилые помещения 1, Грузовой отсек 1	Часто прикреплен к кораблю побольше.
Курьер	30	60	Прыжковый двигатель 1,Компьютер 1,Камбуз 1,Крио холодильник 1,Жилые помещения 1,Трюм 1, Двигатель 3	Скоростные суда, для быстрой транспортировки и связи.
Судно Исследования	35	90	Компьютер 1, Камбуз 1, Жилые помещения 1, Казарма 1,Грузовой трюм 1,Лаборатория 1	Отправляется наблюдать странные новые планеты или явления.
Парульный Катер	50	125	Броня 3,Камбуз 1,Крепление оружия 3,Мед отсек 1, Жилые отсеки 2,Казарма 1,Грузовой отсек 1, Двигатель 3	Используется полицейскими и планетарными патрулями.Часто сопровождает более крупныесуда.
Охотник	55	140	Жизнеобеспечение 2,Броня 4,Прыжковые двигатели 1, Компьютер 1,Камбуз 1,Крепление оружия 3, Криокамера 1,Жилые отсеки 1,Грузовой отсек 1, Двигатель 4	Транспорт охотника за головами. Быстрый, вооруженный и бронированный. Заключенных держат в криосне.
Шахтерский Фрегат	55	165	Прыжковый двигатель 1,Компьютер 1, Камбуз 1, Крепление оружия 1, Мед отсек 1, Криокапсула 1, Жилые помещения 1,Казармы 1,Грузовой отсек 1, Лаборатория 1	Судно для горных работ.Часто носит Ремонтные капсулы для работы на астероидах.
Контрабандист	60	120	Броня 3, Прыжковый двигатель 1, Компьютер 1, Камбуз 1, Крепление оружия 2, Мед отсек 1, Криокамера 2, Жилые помещения 1, Казарма 1, Грузовой отсек 1, Двигатель 4	Выбор контрабандиста. Оборудованный скрываться от патрулей и часто замаскирован, под грузовое судно или Шахтерский Фрегат.
Грузовое Судно	65	230	Камбуз 1,Мед отсек 1,Жилые помещения 1, Казарма 1, Грузовой отсек 30	Используется для перевозки груза, выбор контрабандистов и пиратов.
Транспорт Пехоты	130	325	Жизниобеспечение 10,Броня 5,Камбуз 5,Крепление оружия 2, Мед отсек 1, Криокамера 25, Жилые помещения 4, Казарма 8, Грузовой отсек 8	Корабль предназначен для перевозки десантных машин в бой. Иногда несет пару бойцов.
Колонеальный Корабль	210	???	Жизниобеспечение 16,Пост охраны 3, Прыжковые двигатели 4,Компьютер 4, Камбуз 8,Мед отсек 2,Криокамера 40,Жилые помещения 20,Казарма 7, Грузовой отсек 30,Лаборатория 3	Транспорт дальнего следования предназначен для создания колоний в отдаленных системах. Плохо бронированный, но хорошо укомплектованный.

MOTHERSHIP

SHIP NAME: FALSTAFF

TYPE: ASTEROID CLASS: MINING FRIGATE

1. SELECT PRIMARY MODULES *REQUIRED MODULES

LIFE SUPPORT* Life support keeps the human crew alive. Each point of life support can support up to 10 humans. For every point below the required minimum, anyone not wearing a vaccsuit must make a Body Save every hour or take 1d10 damage. This includes those in cryochambers as well, but does not include androids. Many ships include 2-3 times the required amount of life support in case of extra passengers or damage to the system.

COMMAND* The command module is the cockpit, command center, or bridge of a ship. For every 4 officer positions, one command module is required. Officers can be captains, first mates, navigation officers, communications officers, and is largely up to the Warden and the players to decide.

ARMOR* Armor plating protects the ship from small metoerites, space dust and debris, as well as, if need be, attacks from other vessels. Every point of armor costs 3 hull, and grants the ship +10% Armor Save (Max 80).

2. SELECT SECONDARY MODULES

JUMP DRIVES Jump drives enable the ship to travel through hyperspace. Every point of Jump Drive increases the ship's jump capability by 1 (Max 9). The first drive costs 1 hull, the second costs 2, the third costs 3, etc.

COMPUTER The ship's computer is a powerful artificial intelligence that helps with astrogation, combat, and a number of other autonomous tasks. A ship's Intellect is equal to the number of computer modules x10 +30%. It's Combat is equal to the number of computer modules x10 +10%. A computer module is required for each jump drive. Additionally, each computer module equipped allows the computer to take more actions during combat.

GALLEY Galleys contain a kitchen, restrooms, and a common area on a ship. Any ships making trips longer than 1 day must have 1 galley for every 2 life support modules or else the crew must take Body Saves once/day. Failure means 2d10 damage and1d10 Stress. Galleys must be re-stocked once a month and extra stores take up 1 Cargo.

WEAPON MOUNT For every weapon your ship has you must have 1 mount for it. You can find the list of ship weapons in the Player's Survival Guide on page 30.

MEDICAL BAY Medical bays allow scientists, doctors, and other researchers to heal crew members and perform various procedures (biopsies, autopsies, surgery). Each connected medbay on the ship grants +5% to the Intellect of the Scientists or Androids using them. Medical bays also grant advantage on Body Saves made for healing.

CRYOCHAMBER Cryochambers allow humans to sleep during long trips, particularly through hyperspace. Androids do not require them. Each point of hull spent on cryochambers accomodates up to 4 cryosleep pods. Individuals who don't go into cryosleep during hyperspace jumps often have strange and terrifying experiences.

LIVING QUARTERS Generally, if a ship is to travel through normal space for at least a week, then living quarters or "staterooms" are provided for each of the ship's officers, or other important crew members.

BARRACKS The same as living quarters, except they are non-private and house up to twelve crew members. Like living quarters, they are not-essential rooms, but ships that need them, but don't have them, give their crew +1 Stress per journey or month of travel.

CARGO HOLD Cargo holds are essentially 20x20m rooms used for storage. Each cargo hold can hold up to 10 cargo units (each cargo is roughly the size of a large pallet). Cargo holds can also be used for any other basic room not provided for on this list (brigs, secret compartments, mining equipment, training facilities, hangars, armories, etc.).

SCIENCE LAB Similar to the medical bay, the science lab allows for detailed research. Each connected science lab grants +5% Intellect to Scientists and Androids using them to conduct research or experiments. Additionally, they can be designated as repair shops and used by Teamsters to repair electronics, machines, or even Androids.

3. CALCULATE BASE HULL BY ADDING UP THE TOTAL HULL FROM THE LIST ABOVE.

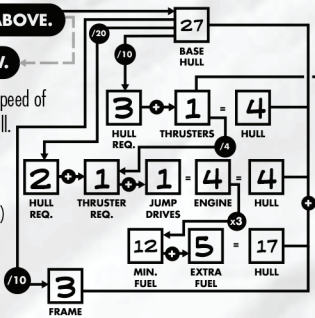
4. CALCULATE TOTAL HULL BY ADDING UP THE REQUIRED MODULES BELOW.

THRUSTERS* Without thrusters, the ship cannot move. Every thruster module equipped increases the speed of the ship by +10% (to a maximum of 80). Additionally, thrusters cost an extra 1 hull for every 10 base hull.

ENGINE* Without the engine, the entire ship ceases to operate and becomes a ruin. You must have 1 engine module for every jump drive, plus 1 for every 4 thrusters, plus 1 for every 20 points of base hull.

FUEL* The engine needs fuel to run on. Every jump requires double the fuel of the jump (Jump 2 = 4 fuel) and thrusters burn 1unit of fuel per day. The engine requires at least 3 fuel for every point of engine plus any extra fuel capacity you want to add. More fuel can be stored in Cargo Holds at 1 Fuel per 10 Cargo.

FRAME* Frame covers the miscellaneous parts of a ship, docking gear, airlocks, ventillation, corridors, comms relays, everything else a ship generally uses. Frame is 1 point per 10 points of base hull.



Как и для создания персонажа, все листы, которые вам необходимы, чтобы создать корабль, находятся в конце книги. Вы также можете взять корабль (Фальстафф), который мы привели в пример и использовать его как стартовый корабль. Однако, имеется немного больше деталей, если кажется, что лист не имеет смысла с первого взгляда.

30.1 ВЫБОР СТАРТОВЫХ МОДУЛЕЙ

Корабли состоят из **модулей** жилых блоков или механизмов корабля. Каждый модуль выполняет свою функцию поддерживания корабля в рабочем состоянии или обеспечении членов экипажа. Некоторые, как жизниобеспечение или топливо необходимы. Другие, как крепление оружия, не обязательны.

Основными строительными блоками каркаса являются Очки **Корпуса**. Каждый модуль занимает единицы Корпуса, зависимые от других переменных: количество экипажа или желаемая скорость корабля. Единица Корпуса стоит примерно 10 миллионов кредитов (корабли невероятно дорогие). Сейчас, начиная сверху, заполните данные, что вы знаете, начиная с количества человек-пассажиров, что в среднем будет на корабле. Оставьте немного места если встретите пассажиров по пути.

30.2 ВЫБОР ВТОРИЧНЫХ МОДУЛЕЙ

Эти модули не являются необходимыми для построения корабля. Но кораблям понадобятся некоторые модули - например, кораблю, желающему совершать прыжки в гиперпространство, понадобятся прыжковые двигатели, а если они у вас есть, понадобится компьютер и криокамера. Многие корабли будут иметь большие грузовые трюмы для обеспечения операций или хранения транспорта (или небольших судов) для исследования. Список не полный, рекомендуется поговорить с Смотрителем, чтобы придумать новые модули или обновления для существующих.

30.3 КОРАБЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ

Не у каждого корабля есть оружие, но у многих есть минимум лазерный резак для борьбы с астероидами. Оружие большинства кораблей наносит МУР, или Мегаурон, что эквивалентно примерно 100 обычному урону. Вот список некоторых из наиболее распространенного оружий, которыми оснащают корабли.

Каждый из них должен быть укомплектован членом экипажа или подключен к автоматизированной системе и, следовательно, к компьютеру:

- **Лазерный резак:** 1к10 МУР. Выстрелов до перезарядки:12. Лазерный резак занимает раунд для зарядки между выстрелами. После 12 выстрелов он должен перезаряжаться в течение дня.
- **Авторужье:** 2к10 МУР. Выстрелов до перезарядки: 24. Автоматизируется компьютером, стандартное оружие транспорта для путешествия в дальних уголках космоса.
- **Рейлган:** 1к10+10 МУР. Выстрелов до перезарядки: 12. Массивное оружие, используемое (почти) исключительно для военного транспорта. Использует два слота оружия, не может быть автоматизирован с помощью компьютера.
- **Пулеметная башня:** 5к10 Урон.Выстрелов до перезарядки: 36. Противопехотные башни для защиты корабля в атмосфере планеты. Часто устанавливается на наземный транспорт. Полностью автоматизирована.
- **Торпеда:** 3к10МУР.Выстрелов до перезарядки: 2. Невероятно мощное оружие, бросайте по таблице крит.эффектов (стр. 34) каждый раз, когда попадает. Однако, у врага преимущество к спасброску брони.
- **Ружье гарпун:** 1МУР. Выстрелов до перезарядки: 3. Наносит небольшой урон, но при удачном попадании два корабля становятся связанными, требуется проверка скорости, чтобы вырваться, часто за счет броска по таблице критического эффекта (стр. 34). Гарпунные орудия часто используются для посадки на другой корабль.

Каждое оружие имеет количество «выстрелов до перезарядки» в своем механизме, тогда как остальная часть боеприпасов должна храниться отдельно. Некоторые корабли выделяют пространство рядом с их оружием, что бы обеспечить автоматическую перегрузку.

30.4 РАССЧЕТ ОЧКОВ КОРПУСА

После добавления всех очков корпуса от установленных модулей у вас будет **Базовый Корпус**. Это используется для подсчета, Корпуса, отведенного двигателям (для перемещения большого корабля), на сколько большой двигатель понадобится, сколько топлива понадобится, насколько большой Каркас (разные части корабля), который требуется кораблю.

ПЛАН КОРАБЛЯ:ХАРАКТЕРИСТИКИ, ДЕКЛАРАЦИЯ, РАЗМЕЩЕНИЕ

31.1 ЗАПОЛНИТЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

На основе купленных модулей вы сможете повышать статистику корабля. Обратите особое внимание на стрелки, ведущие к статистике.

Например: Боевой счет корабля основан на количестве ваших компьютерных модулей, умноженном на десять, а затем добавленном к этому числу десять. В случае с Фальстафом у нас есть 1 компьютерный модуль (см. Стр. 29), умноженный на 10, дает нам 10, плюс дополнительные 10 дают нам 20, боевую статистику.

Броня, хоть и указана как Характеристика, все же похожа на вашу броню; корабль должен прокидывать ее, чтобы избежать урона. Обычно капитан или капитан корабля прокидывает броню. **Боевая** статистика корабля используется во время боевых проверок, как и ваша (однако в этом случае вы можете использовать любую статистику, свою или корабля). Интеллект корабля - это Характеристика, как Спасбросок Рассудка, если возникнет такая необходимость. **Скорость** такая же Характеристика, что используется для определения, может ли корабль увернуться от астероидов или избежать взрывов от коллапсирующих звезд.

Макс. Корпуса корабля похож на ваше здоровье, и важно отметить 25%, 50% и 75% от Макс. Корпуса, потому что каждый раз, когда Урон, превышает эти очки, вы должны прокинуть по таблице крит.эффектов (стр. 34). Важно, что каждый модуль используется для определения корпуса, но просто нанесение урона по корпусу не приводит к уничтожению модулей: это делают только критические удары.

>> Больше о Крит. Попаданиее корабля на стр.34.1.

Сейчас самое подходящее время, чтобы записать **Макс.Топлива** и **Склад Камбуза**. Макс.Топлива равно вашим топливным модулям, которые вы указали. Хотя вы можете хранить больше топлива в грузовом отсеке, если вам нужно, это размер вашего топливного бака и количество топлива, пока вам не понадобится заправиться (из вашего грузового отсека, из звездного порта или Танкерное судно). Кроме того, каждый камбуз хранит продукты на месяц больше, чем нужно.

31.2 ЗАПИШИТЕ СВОЕ ОРУЖИЕ

Здесь вы перечислите свое оружие и наносимый ими урон, а также другие заметки, которые вы имеете о них.

31.3 СПИСОК ВАШИХ ОФИЦЕРОВ

Может быть полезно иметь имена офицеров корабля в одном месте для справки. Что важнее, это **Общее число членов экипажа** и их **Предел.** (Макс. вместимость), она определяет, будет ли команда повреждена, если системы жизнеобеспечения будут повреждены.

31.4 ВАША ГРУЗОВАЯ ДЕКЛАРАЦИЯ

Здесь можете указать основной груз, что перевозит ваше судно, вплоть до макс. количества груза, на основе модулей грузового отсека. Каждая часть груза имеет размер поддона.

31.5 НАРИСУЙТЕ МАКЕТ КОРАБЛЯ

Это веселая часть. Проектирования кораблей построена таким образом, что 1 корпус=1 квадрат миллиметровки, так что легко нарисовать корабль с имеющейся у вас информацией. Квадрат примерно 20x20м. Любой частичный квадрат считается половиной корпуса, даже если это четверть квадрата или три четверти. Это упрощает подсчет. Простой способ нарисовать корабль-сначала нарисовать контур Макс.Корпуса и добавлять модули по своему усмотрению. Вы можете избегать Каркаса, Брони и Топлива, так как их можно поместить в темно-сером пространстве между комнатами. Не стесняйтесь нарисовать столько коридоров, вентиляций и шлюзов, сколько считаете необходимым для завершения дизайна. После завершения макета, ваш корабль готов к работе!

Например: Фальстаф построен, со специализацией Горного фрегата на стр. 28. После заполнения необходимых модулей для этого Горного фрегата мы убедились, что у Фальстафа есть все остальное модули для корабля (например, командный модуль, топливо, двигатель и т. Д.). После заполнения модулей и статистики мы нарисовали макет. Мы решили дать Фальстафу три разные палубы, разделенные по функциям: Командная палуба, где офицеры могли бы управлять кораблем, Жилые отсеки, где живет команда, и Грузовой отсек, где проходит большая часть работ по дроблению астероидов. Мы установили Двигатели близко к Прыжковым Двигателям, чтобы инженерам не приходилось бегать по кораблю, чтобы исправить поломку в случае ЧП. Мы добавили в грузовой отсек большую дверь грузового отсека, а также порт стыковки на грузовой палубе между модулями Жизниобеспечения и Компьютером. Добавили некоторые связи между палубами и множеством коридоров, чтобы команда могла быстро передвигаться. Наконец, мы добавили много шлюзови дверей, чтобы команда могла изолировать определенные сектора в случае бедствия.

5. FILL IN YOUR SHIP STATS

- ARMOR: 10
- COMBAT: 20 (x10 / -10)
- INTELLECT: 40 (x10 / -30)
- SPEED: 10 (x10)
- MAX HULL: 55 / CURRENT HULL: 55 (42 — 25%; 28 — 50%; 14 — 75%)
- COST: 550MIL (x10 MIL) / OWED: 390.5MIL
- MAX FUEL: 17 / CURRENT FUEL: 17
- GALLEY STOCK: 30 / CURRENT STOCK: 30

6. LIST YOUR WEAPONS

WEAPON	DAMAGE
LASER CUTTER	1D10MDMG

7. LIST YOUR OFFICERS

NAME	RANK
CARVER	CAPTAIN

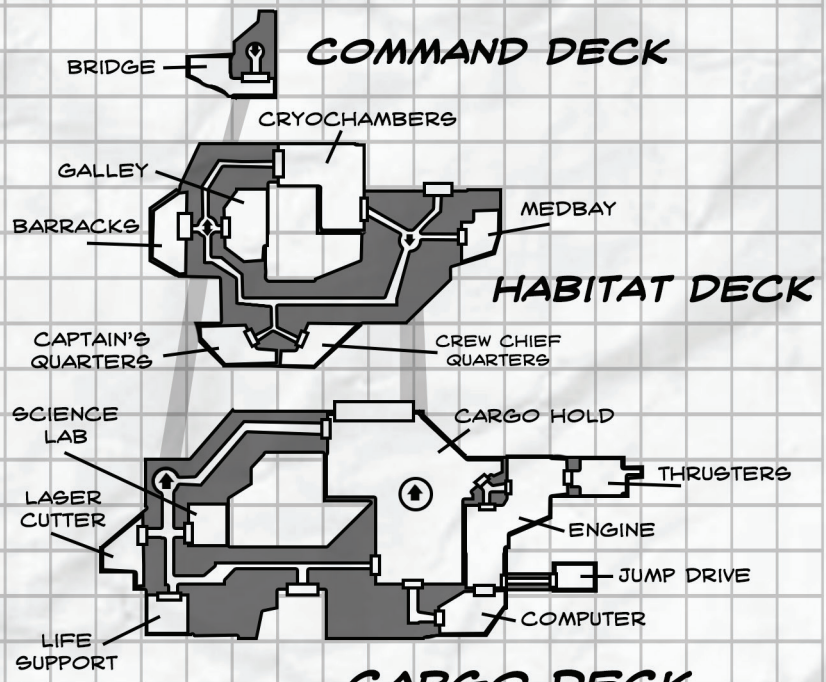
8. LIST YOUR CARGO MANIFEST

TOTAL CREW: 10 — MAX CAP.: 10

MINING EQUIPMENT X20	
ORE X60	

9. DRAW YOUR SHIP'S LAYOUT

THE FALSTAFF



= 20'

= 1 HULL = 1/2 HULL = 1/2 HULL = 1/2 HULL

Download this character sheet at http://mothershiprpg.com

СРАЖЕНИЕ КОРАБЛЕЙ: ПОРЯДОК ХОДА, ДЕЙСТВИЯ

Бой между кораблями работает почти так же, как и обычные бои, с некоторыми заметными отличиями.

33.1 КАК ЖЕ?

Неожиданность и порядок хода работают точно так же, используя Характеристику Скорости, чтобы определить, как часто и в каком порядке вы ходите. Также, можете выполнить два важных действия в свой ход и делать все, что хотите, как если бы это был обычный бой, и вы просто оказались на борту корабля.

33.2 КАКИЕ ОТЛИЧИЯ?

Главное, что у каждого корабля есть свои Характеристики и таблица персонажей (полностью отделенная от вашей), используемые для определения нескольких разных вещей.

» Он имеет показатель скорости, что используется для определения относительной скорости между кораблями в бою, а также определения успешности сложных маневров (он также используется для определения скорости движения. См. Стр. 27.1.)

» Оружие большинства кораблей должно быть укомплектовано, для ведения огня. Атаки решаются с помощью **Боя** корабля или оператора (смотря чья Характеристика больше). Стрелок улучшает проверки

» Вместо нанесения обычного урона, корабли наносят **Мегаурон** или **МУР**. Единица МУР равна примерно 100 очкам обычного урона (поэтому прямое попадание из авторужья уничтожит вас).

» У кораблей есть броня, используемая, чтобы поглотить или отразить урон, нанесенный корпусу.

» Вместо Здоровья, как у вас, у кораблей Корпус, что при уменьшении до нуля означает его полное уничтожение (он также используется в строительстве кораблей). Большинство боев заканчиваютсядо полного уничтожения кораблей, так как уничтожение часто лишает атакующего какого-либо хабара, который он, желал использовать. Однако иногда это не так.

>> Больше о Храктеристиках Корабля на стр. 31.1

33.3 ЧТО Я МОГУ ДЕЛАТЬ В СВОЙ ХОД?

У вас есть несколько вариантов в бою корабле, нежели в обычном бою. Все же, вот ключевые отличия, что следует помнить о бою кораблей, когда дело доходит до ваших действий:

» Вы можете участвовать в обычном бою во время боя кораблей, и не важно, заходит ли на корабль злоумышленник или дело в другой внутренней угрозой. Все это может быть встроено в один и тот же бой, и происходить в одно и то же времени.

» Компьютер может совершать определенное количество действий самостоятельно. Он может выполнить столько действий, сколько существует компьютеров. Эти действия включают стрельбу, закрытие шлюзов и т. Д.

» Вы можете привлечь внимание атакующего корабля или попытаться наладить связь.

» Когда корабль получает повреждения, это влияет на всех на борту, или хотя бы более одного человека.

» Вы можете пилотировать истребитель или мощные экзо-костюмы и присоединиться к бою кораблей.

» Корабли большие, требуется время, чтобы передвигаться по ним. Размещайте людей там, где они могут быть полезны.

» Вы можете попытаться восстановить повреждение корпуса в свой ход, совершив Проверку Интеллекта.

>> Больше о Починке корабля на стр. 28.1

34.1 КРИТ.УДАРЫ КОРАБЛЯ

Хоть уменьшение очков корпуса до нуля-способ уничтожить его, обычно корабли ведут бой иначе. Скорее, крит.удары разрушат важные системы корабля, выводя корабль из строя или заставляя экипаж сдаться. Корабль должны прокинуть по **Таблице Эффектов Крит.Удара** справа, каждый раз, когда корабль:

- Совершает Крит.Попадание
- Совершает Крит.Провал Брони
- Корабль впервые получает урон
- Когда корабль теряет 25%, 50% и 75% от очков Корпуса
- Any time the ship takes Damage at 20 or less Hull Points

Если крит.эффект удара не может быть достигнут (например: все оружие уже уничтожено), то используйте следующую запись выше по таблице. Бросок дубля по таблице крит.эффектов значит, что крит.удар повлиял не на одну систему корабля, и игрок должен снова прокинуть по таблице, для доп.эффекта. Это продолжается до тех пор, пока игрок продолжает бросать дубли, а это означает, что даже один крит.удар может повлечь гибель корабля.

Любой, кто был в пострадавшей комнату, совершает Спасбросок Тела или получит 1к10 урона от ударной волны. Каждый в разрушенной комнате совершает Спасбросок Тела или будет уничтожен. Последнее слово всегда остается за Смотрителем.

Бросок	Таблица эффектов крит.удара
00-09	**Груз Уничтожен.** Уничтожено 1к10 единиц грузя.
10-14	**Система Жизнеобеспечения**. Уменьшить модули жизнеобеспечения на 1.
15-19	**Массивные Повреждения Корпуса**. Корабль получает X2 повреждения корпуса. Экипаж совершает Спасбросок Тела или получает 1к10 урона.
20-24	**Брешь в броне.** Корабль совершает с Помехой Спасброски Брони до ремонта.
25-29	**Хранилище Данных Стерто**. Все навигационные и исследовательские данные на корабле, были уничтожены. Экипаж больше не знает, где они находятся в космосе.
30-34	**Отказ двигателя**. Уменьшите двигатели на 1
35-39	**Случайная каюта** или несущественное помещение уничтожается. Спасбросок Тела для всех в комнате, чтобы сбежать или быть уничтоженными.
40-44	**Случайное Оружие Отключено**. Оружие не может стрелять или функционировать до ремонта.
45-49	**Далекий Варп**.Уменьшите прыжковые двигатели на 1.
50-54	**Поломка мотора**.Уменьшите моторы на 1.
55-59	**Перезагрузка Системы.** Компьютер и Прыжковый двигатель не работают на 1к10 раундов, до ремонта. -10% к Бою.
60-64	**Потеря гравитации.** Искуственная гравитация на корабле не работает, все и всё начинает летать. Спасбросок Брони или получите 1к10 урона от удара.
65-69	**ЭМИ.** Все системы отключаются на 1 раунд. Андроиды отключены и требуют перезагрузки.
70-74	**1к10 Криокапсул уничтожено.**
75-79	**Пробоина в корпусе.** Начало разгерметизации (начиная с любой комнаты) если воздушные шлюзы не защищены. Вакуумный костюм необходим в таких зонах, а Спасбросок Тела с Помехой совершается, чтобы вас не засосало в близи поражения.
80-84	**Сбой в системе навигации**. Корабль не может сменить курс без Проверки Ремонта.
85-89	**Пожар внутри.** Начинается в случайной комнате, распространяется на комнату за ход. Разрушает комнату за 1к10 ходов.
90-94	**Перезагрузка системы.** Все системы отключаются на 1к10 ходов.
95-98	**Кабина пилота или Мостик уничтожены.** Спасбросок Тела, чтобы выбраться до разрушения.
99	**Бензопровод.**Корабль будет уничтожен через 1к10 ходов.

ОЧКИ ОПЫТА

Выжить в Mothership сложно, но те, кому это удаются, становятся сильнее. Каждую партию вы получите несколько очков опыта, и когда увас будет достаточно, вы **повысите уровень** и сможете увеличить свои способности, что бы эффективнее противостоять угрозам.

35.1 КАК Я МОГУ ПОЛУЧИТЬ ОПЫТ?

За выживание в партии награда 10 Опыта — если вы переживете первую ночь, вы сразу же повысите уровень. Вы достигнете уровня 2 после еще двух партий.

Дополнительный Опыт присуждаются Смотрителем за достижение целей. Поводы для доп.Опыта значительно отличаются; но они должны быть известны всем. Некоторые примеры:

- Спасти жизнь члену команды (3 Опыта)
- Изучить сигнал бедствия (3 Опыта)
- Найти древний инопланетный артефакт (2 Опыта)
- Понять, как использовать артефакт (1Опыта)
- Убейте существо с 70+ инстинутом (2 Опыта)
- Составить карту неизвестного сектора (5 Опыта)
- Откройте великую тайну (2 Опыта)
- Взаимодействие с существами за гранью вашего понимания (1 Опыта)
- Быть первым, кто ступит на Экзопланету 47F2 (1 Опыта)
- Соберите генетические образцы Зеталонов с Исход-4 (2 Опыта)

35.2 ОП ДЛЯ КАЖДОГО КЛАССА (НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО)

К тому же, вы можете привязать награду к классу, к текущей системе. Например:

- **Морпехи** получают 1 Опыт, когда убивает врага.
- **Ученые** получают 1 Опыт, когда приносят на корабль чужеродные технологии или организмы на изучение.
- **Андроиды** получают 1 Опыт, когда взаимодействуют с частью инопланетных технологий или с более высоким интелектом.
- **Инженеры** получают 1 Опыт, когда впервые ступают на неизведанную планету.

Примечание: Это лишь совет - но идея в том, чтобы награждать не за действия "в образе", а в том, чтобы награждать за действия, которые приносят проблемы вам и вашей команде. Морпех хочет застрелить инопланетное существо, которое атаковало их войска, пока ученый хочет сохранить хотябы один экземпляр и тащит на борт, для изучения. Пока Андроид подключает себя к чужлму суперкомрьютеру, чтобы понять их пятимерный образ мышления, а Инженер скачет с одного камня на другой. Команда будет формировать внутренние фракции и альянсы, чтобы выбрать направление или решить проблему, что делает игру увлекательнее.

35.3 СКОЛЬКО ОП НУЖНО ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ?

Вы начинаете с нулевым уровнем. Если вы переживете первую партию, вы повысите уровень, станете персонажем 1 уровня. После этого, используйте таблицу ниже, чтобы увидеть, сколько Опыта нужно на следующий уровень.

Уровень	Необходимый Опыт
0	0
1	10
2	25
3	50
4	75
5	125
6	175
7	225
8	300
9	375
10	500

36.1 ЧТО Я МОГУ СДЕЛАТЬ, КОГДА ПОВЫШАЮ УРОВЕНЬ?

Вы можете поднять уровень, когда находитесь в достаточно безопасном месте, чтобы отдохнуть. В основном это зависит от Смотрителя, что представляет собой “безопасное” место, но, даже если в этом место будет Помеха в лечении или восстановлении от стресса, это достаточно безопасное место для поднятия уровня.

1. ВЫБЕРИТЕ ОДНО СУЩЕСТВЕННОЕ УЛУЧШЕНИЕ
- A УЛУЧШИТЕ 1 (ХАРАКТ.) НА 5 И ДРУГУЮ НА 3 - МАКС. 85
- B УЛУЧШИТЕ 2 (СПАСБРОС.) НА 4 КАЖДЫЙ - МАКС. 85

2. ВЫБЕРИТЕ ОДНО НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ УЛУЧШЕНИЕ
- A ПОЛУЧИТЕ 1 (ВОЛИ) - МАКС.5
- B СНИМИТЕ 1 (ФОБИЮ ИЛИ ЗАВИСИМОСТЬ)
- C ИЗБАВЬТЕСЬ ОТ (СТРЕССА)

3. ПОЛУЧИТЕ 2 (ОЧКА ОПЫТА)

» **Навык Опытного** потратьте 1 очко, чтобы изучить.

» **Навык Эксперта** потратьте 2 очка, чтобы изучить.

» **Навык Мастера** потратьте 3 очка, чтобы изучит.

» Чтобы получить Навык Эксперта или Мастера, сначала возбмите один из необходимых навыков.

» Вы можете сохранить очки, чтобы использовать потом.

Например: Лилит еле пережила первую партию. После поздравлений Смотрителя, Лилит и другие игроки повышают уровень и планируют следующую партию. Лилит, смотря на лист, думает, какие слабые места она могла бы укрепить. Она провалила два Спасброска Рассудка во время игры, но и получила много урона, поэтому решает оставить Спасброски, и выбирает вариант А, улучшает Характеристику на 5 и другую на 3. Улучшает бой на 5 до 35, затем свою силу на 3 до 42 (увеличивая макс.здоровье до 84).

Переходя к Шагу 2, Лилит не получила фобий (это вряд ли была ее первая партия), стресс же равен 5 (по 2 за каждый провал Спасброска Рассудка и один от крит.удара в бою), не слишком высок, чтобы беспокоиться (она думает), поэтому она выбирает вариант А и получает 1 Воли, в итоге она равна 2.

У нее есть 2 очка навыка. Унее достаточно очков для одного Навыка Эксперта или двух Навыков Опытного. У нее есть задатки для командования и гиперперехода, но не хватает очков. Нацелившись на выживание, она потратит 1 очко на первую помощь и сохраняет другое для уровня 2, которое потратит на Командование.

36.2 СМЕРТЬ ПЕРСОНАЖА

Персонажи быстро умирают в Mothership, но повышение уровня позволяет вам быстро вернуться к работе. Итак: хорошо думайте и играйте жестко.

MOTHERSHIP

Имя Корабля _____

Тип _____ **КЛАСС** _____

1. Выберите Основные Модули *Требуемые Модули

Жизнеобеспечение* Система жизнеобеспечения поддерживает жизнь экипажа. Каждая точка жизнеобеспечения поддерживает до 10 человек. В каждой точки, с условиями ниже минимума, любой, кто-не носит скафандр, должен совершать Спасбросок Тела или получит урон 1к10. Это включая пассажиров криокамерах, но не включая андроидов. Многие суда имеют в 2-3 раза больше необходимого поддержания жизнеобеспечения, на случай лишних пассажиров или повреждения системы.

Командование* Командный модуль-это кабина пилота, командный центр или мостик корабля. На каждые 4 офицерские должности требуется один командный модуль. Офицеры могут быть капитанами, первыми помощниками, офицерами навигации, офицерами связи, и зависит от смотрителя и игроков.

Броня* Бронированная обшивка защищает корабль от мелких метеоритов, космической пыли и мусора, а также, при необходимости, атак других судов. Каждая точка брони занимает 3 корпуса, и дает + 10% Спасброску Брони (максимум 80).

2. Дальше Вторичные модули

Прыжковые Двигатели Прыжковые двигатели позволяют кораблю перемещаться в гиперпространстве. Каждый такой двигатель увеличивает прыжок корабля на 1 (максимум 9). Первый двигатель занимает 1 корпус, второй 2, третий 3 и т.д.

Компьютер Компьютер корабля- мощный искусственный интеллект, помогающий в решении астрогационных, боевых и других автономных задач. Интеллект корабля равен числу компьютерных модулей х10+30%. Боевое значение равно числу компьютерных модулей х10+10%. Для каждого прыжкового двигателя требуется компьютерный модуль. Каждый оснащенный компьютерный модуль позволяет компьютеру принимать больше действий в бою.

Камбуз Камбузы содержат кухню, туалеты и общую зону на корабле. Любые суда, совершающие рейсы дольше 1 дня, должны иметь 1 камбуз на каждые 2 модуля жизнеобеспечения, иначе экипаж должен совершать Спасбросок Тела раз в день или получат 2к10 урона и 1к10 стресса. Камбуз необходимо пополнять раз в месяц, а дополнительные хранилища занимают 1 груза.

Крепление Оружия Для каждого оружия ваш корабль должны иметь 1 крепление. Вы можете найти список корабельного оружия в руководстве по выживанию игрока на странице 30.

Мед.Отсек Мед.отсеки позволяют ученым, врачам и другим исследователям лечить членов экипажа и выполнять различные процедуры (биопсии, вскрытия, операции). Каждый подключенный мед.отсек на корабле дает +5% к интеллекту ученых или андроидов, использующих их. Мед.отсек дает преимущество к Спасброску Тела для исцеления.

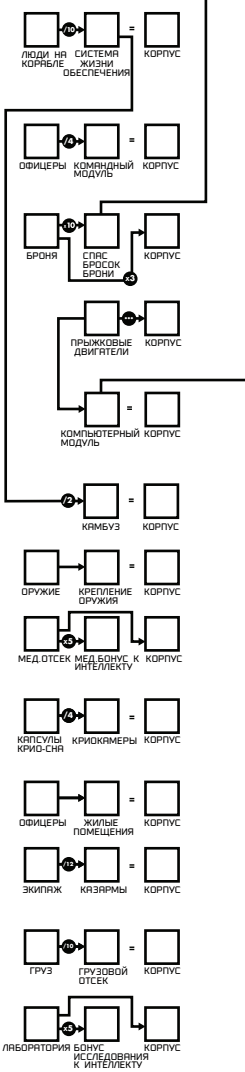
Криокамеры Криокамеры позволяют спать во время длительных путешествий, особенно через гиперпространство. Андроиды в них не нуждаются. Каждая единица корпуса, вмещает до 4 криосонных капсул. Люди, которые не погружаются в криосон во время гиперпространственных прыжков, часто испытывают странные и ужасные ощущения.

Жилые отсеки Если корабль должен путешествовать в обычном пространстве не менее недели, то жилые помещения или "каюты" предоставляются для каждого из офицеров корабля или других важных членов экипажа.

Бараки Как жилые помещения, за исключением того, что они не являются частными и вмещают до двенадцати членов экипажа. Как и жилые помещения, они не являются необходимыми комнатами, но корабли, которые нуждаются в них, но не имеют их, дают их экипажу +1 стресс за поездку или месяц путешествия.

Грузовой Отсек Грузовые трюмы-это помещения 20х20м, используемые для хранения. Каждый грузовой отсек может вместить до 10 единиц груза (каждый груз примерно размером с большой поддон). Грузовые трюмы могут также использоваться для любого другого основного помещения, не предусмотренного в этом списке (бригги, секретные отсеки, горное оборудование, учебные помещения, ангары, оружейные склады и т.д.).

Лаборатория Как медицинский отсек, научная лаборатория позволяет проводить детальные исследования. Каждая подключенная научная лаборатория предоставляет + 5% интеллекта ученым и андроидам, использующим их для проведения исследований или экспериментов. Кроме того, они могут быть обозначены как ремонтные мастерские и использоваться бригадирами для ремонта электроники, машин или даже андроидов.



3. Рассчитайте Базовый Корпус Сложив общий корпус из списка выше.

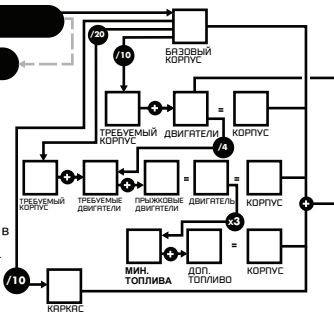
4. Рассчитайте Итоговый Корпус Добавляя необходимыемодули ниже.

Двигатели* Без двигателей, корабль не может двигаться. Каждый оборудованный двигатель увеличивает скорость корабля на +10% (максимум до 80). Кроме того, двигатели занимают дополнительно 1 корпуса за каждые 10 базового корпуса.

Мотор* Без мотора весь корабль перестает работать и превращается в руины. У вас должен быть 1 мотор для каждого прыжкового двигателя, плюс 1 для каждых 4 двигателей, плюс 1 для каждых 20 единиц базового корпуса.

Топливо* Двигатель нуждается в топливе для работы. Каждый прыжок требует удвоенного расхода топлива(прыжок 2=4 топлива), моторы сжигают 1 единицу топлива в день. Для двигателя требуется минимум 3 топлива на каждую единицу его размера, плюс любой дополнительный объем, который вы хотите добавить. Больше топлива может храниться в грузовых отсеках из расчета 1 топливо на 10 грузов.

Каркас* Каркас охватывает различные части корабля: стыковочные устройства, воздушные шлюзы, вентиляцию, коридоры, коммуникационные реле и все остальное, что использует корабль. Каркас составляет 1 единицу на 10 единиц базового корпуса.



5. Заполните **ХАРАКТЕРИСТИКИ КОРАБЛЯ**

БРОНЯ

x10 -10 **БОЙ**

x10 -30 **ИНТЕЛЕКТ**

-10 **СКОРОСТЬ**

макс. корпус

текущий корпус

25%

50%

75%

x10 МЛН

СТОИМОСТЬ

ДОЛГ

макс. ТОПЛИВО

ТЕКУЩЕЕ ТОПЛИВО

СКЛАД КАМБУЗА

ПРОДУКТОВ НА СКЛАДЕ

Список вашего **ОРУЖИЯ**

ОРУЖИЕ	УРОН

7. Список ваших **ОФИЦЕРОВ**

ИМЯ	РАНГ

8. Заполните **ГРУЗОВУЮ ДЕКЛОРАЦИЮ**

ЧИСЛО ЭКИПАЖА

МАКС ВМЕСТИМОСТЬ

9. НАРИСУЙТЕ **МАКЕТ КОРАБЛЯ**

= 20′

= 1 КОРПУС **= 1/2 КОРПУС** **= 1/2КОРПУС** **= 1/2 КОРПУС**

Скачать этот лист можно на сайте http://mothershiprpg.com

MOTHERSHIP

ИМЯ

УРОВЕНЬ

РАНГ/ТИТУЛ

СТРЕСС 2 — В НАЧАЛЕ 2

ВОЛЯ 0 — В НАЧАЛЕ 0

МАКС. ЗДОРОВЬЕ — ТЕКУЩЕЕ ЗДОРОВЬЕ

1. КИНЬТЕ 6К10 ДЛЯ КАЖДОЙ ВАШЕЙ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- СИЛА
- СКОРОСТЬ
- ИНТЕЛЛЕКТ
- БОЙ

x2

2. ВЫБЕРИ КЛАСС И ЗАПИШИ СТАРТОВЫЕ СПАСБРОСКИ

	ИНЖЕНЕР	АНДРОИД	УЧЕНЫЙ	МОРПЕХ
РАССУДОК (Рационализм, Логика)	30	20	40	25
СТРАХ (Внезапность, Одиночество)	35	85	25	30
ТЕЛО (Голод, Болезнь, Инфекция)	30	40	25	35
БРОНЯ (Физический Урон)	35	25	30	40
	+5	+5	+10	

+5/+5 КОГДА РЯДОМ ДРУЖЕСТВЕННЫЙ МОРПЕХ

4. ОТМЕТЬ ВЛИЯНИЕ СТРЕССА И ПАНИКИ НА СВОЕГО ПЕРСОНАЖА

- ИНЖЕНЕР — Один раз за сессию космонавт может перебросить бросок по Таблице эффектов паники
- УЧЕНЫЙ — Когда ученый проваливает спасбросок Рассудка, каждый дружественный игрок рядом с ним получает 1 стресс.
- АНДРОИД — Спасброски Страха в присутствии андроида делаются с помехой.
- МОРПЕХ — Когда морпех паникует, каждый дружественный игрок рядом с ним делает спасбросок Страха.

5. ВЫБЕРИ СТАРТОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И РАСКИНЬ СЛУЧАЙНЫЕ БЕЗДЕЛУШКУ & НАШИВКУ

РАСКОПКИ
Лом, сварочный аппарат, лазерный резак, нательная камера, биосканнер, инфракрасные очки, набор отмычек, скафандр (кислородный баллон, магнитные ботинки, рация ближнего действия))

ПУТЕШЕСТВИЕ
Виброклинок, гарпунная пушка, сигнальная ракетница, аптечка, скафандр (рация дальнего действия, кислородный баллон), исследовательский набор, водяной фильтр, локатор, кислородная маска, бинокль, фонарик, походное снаряжение, походные пайки x7

ЛИКВИДАЦИЯ
Автомат, осколочные гранаты x6, боевое защитное снаряжение (визор, нательная камера, рация ближнего действия), стимпак x6, набор электронных инструментов

ИССЛЕДОВАНИЕ
Скальпель, транквилизаторный пистолет, дубинка-шокер, защитный костюм, медсканнер, автомед x6, обезболивающее x6, стимпак x6, кибернетический диагностический сканер.

ЭКИПИРОВКА
Лист экипировки(стр.17-18)Случайная Безделушка(стр.19)Случайная нашивка(стр.20)

Стартовые кредиты 5к10x10

КРЕДИТЫ

3. Отметь стартовые и потрать очки

Навыки

- **Инженер** — Невесомость, механ.ремонт. Выбери один: тяжелое оборудование или пилотирование. +4 очка
- **Ученый** — Выбери два: биология, гидропоника, геология, компьютеры, математика химия. +3 очка
- **Андроид** — Компьютеры, математика, лингвистика. +2 очка
- **Морпех** — Военная подготовка. +3 очка

- Навык Опытного стоит 1 очко
- Навык Эксперта стоит 2 очка
- Навык Мастера стоит 3 очка
- Чтобы взять Экспертный или Мастерский навык, сначала надо взять связанный с ним навык предыдущего уровня.

для записей

опыт

опытный +10%	эксперт +15%	мастер +20%
лингвистика	психология	софонтология
биология	генетика	ксенобиология
первая помощь	патология	хирургия
гидропоника	ботаника	
геология	планетология	
невесомость	разработка астероидов	
собирательство	техническая импровизация	кибернетика
тяжелое оборудование	инженерное дело	робототехника
компьютеры	хакерство	искусственный интеллект
механический ремонт	транспортная специализация	командование
вождение		
пилотирование	астрогация	гиперпереход
математика	физика	
искусство		
археология	мистицизм	ксеноэзотерика
теология	тактика	
военная подготовка	артиллерия	
пограничье	стрелковое оружие	оружейная специализация
атлетика	ближний бой	
химия	взрывчатка	

Скачать лист можно на http://mothershiprpg.com

MOTHERSHIP

Читерский лист

Основные Механики

Проверка характ.: Бросок равен или ниже вашей Силы,Интеллекта,Скорости,Боя иначе провал

Спасбросок: Бросок, равный или ниже вашего рассудок, страха, тела или брони на иначе провал

Крит.попадание/провал: Бросок дубля при проверке характ. или сохранении означает,что вы нанесли крит. удар или провал.

Преимущества/Помехи: Всякий раз, когда у вас есть преимущество,киньте дважды возьмите лучший результат. Всякий раз, когда у вас есть Помеха, киньте дважды возьмите худший результат.

Навыки: Если у вас есть соответствующий навык, он может прибавить 10%, 15% или 20% к проверке Характ. (давая вам большее число на бросок).

Проверка столкновения: Бросок равен или ниже соответствующего Характ. или Спасброска на в то время как ваш оппонент бросает под соответствующий Характ. или Спасбросок.Тот,кто бросит больше, но все ещев рамках соответствующего Характ. / Спасбр., выигрывает Проверку Столкновения.

Стресс & Паника

Получи стресс, когда:

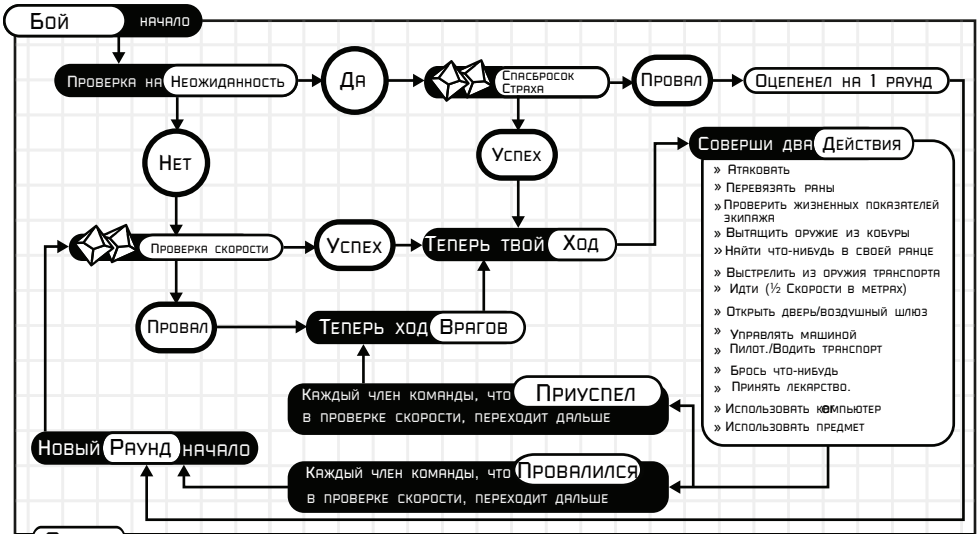
» Когда корабль, на котором находитесь, получает удар
» Рядом с ученым терпящим неудачу
» Неудача в спасброске
» Когда тебя вырубают
» Идешь 24 часа без отдыха
» Идешь без еды или воды

Раскинь Панику, когда ты:

»Встречаешь ужасающее существо впервые
» Теряешь более ½ макс. здоровья за удар» Получаешь урон от Крит.
» Крит. провал Спасброска
» Видишь смерть члена команды
» Видишь Панику более одного члена команды
» Корабль теряет более ½ корпуса

Оружие Дальность

» **Ближняя Дистанция:** Стрельба в пределах этого диапазона (или ниже), не дает штраф к проверке Боя стрелка.
» **Средняя дистанция**:Стрельба в пределах этого диапазона дает -10% штраф к проверке Боя стрелка.
» **Дальняя Дистанция:** Это максимальная дистанция прицеливания.Стрельба на такую дистанцию осуществляется с Помехой проверки Боя стрелка.



Атака

Соверши Проверку столкновения Бой Против Брони
Успех → Раскинь урон
Провал → промах или не нанес урон

Защита

Используй Укрытие Чтобы получить Преимущество к Броне

Урон

при 0 Здоровья Брось Спасбросок Тела или УМРИ

передвижение обычная броня

Можете перемещаться на ½ вашей скорости (в метрах) за действие.

Тяжелая Броня: Соверши Проверку силы
При неудаче можете двигаться только на 1/4 скорости